YELLOW KID

ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

NÚMERO 6

3,60 €

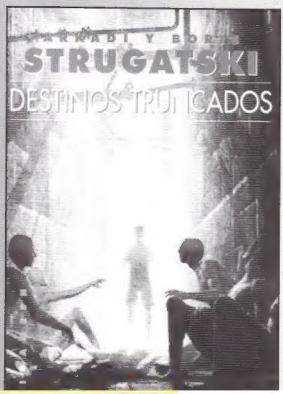
PLANETARY

BLAKE Y MORTIMER

EL COMIC EN ESPAÑA: DE MORTADELO A RAMBLA

ISSN 1578-4592

Déjate seducir por la magia de los autores más importantes de la ciencia ficción rusa



Una de las obras cumbre de los maestros de la ciencia ficción rusa

El retrato tierno y descarnado de una sociedad en decadencia

Un centro de investigación moscovita ha desarrollado el prototipo de una máquina capaz de evaluar la calidad y comercialidad de los textos literarios. Los responsables del centro piden a diversos escritores que les lleven un texto inédito para evaluarlo. Cuando Félix Sorokin, un escritor mediocre y ya maduro, hace entrega de uno de sus manuscritos, se ve abocado a una espiral de sucesos que lo enfrentarán a todos sus demonios personales.

Destinos truncados ahonda en las constantes expuestas por los Strugatski en buena parte de su obra: el absurdo del sistema burocrático, el miedo a todo lo nuevo y extraño y una clara apuesta por el progreso del hombre a través del conocimiento. Su estilo, deudor de autores como Bulgákov, Zamiatin, Maiakovski y Pilniak, constituye un gozo para quien se adentre entre sus páginas.

"Destinos *truncados puede leerse como un diálogo íntimo con la literatura*

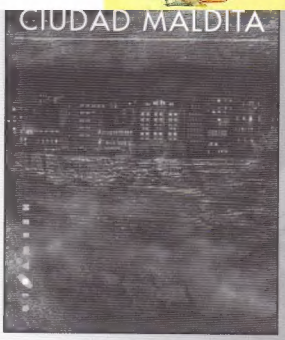
10 ANIVERSARIO

C. R. G.

La ciudad se extiende en una franja limitada al este con un muro que cubre el horizonte y al oeste con un abismo insondable. Nadie sabe desde cuándo existe y sus habitantes, procedentes de distintas épocas y culturas, han resucitado en ella después de morir. Al sur se hallan los cultivos que la alimentan y al norte los yermos que, según cuentan, ocultan la anticiudad.

Rica y cargada de simbolismo, *Ciudad maldita* no pudo ver la luz hasta la llegada de la *perestroika*. En esta obra, los hermanos Strugatski reflexionan sobre la aplicación de los experimentos sociales sobre el individuo, a la par que satirizan la estructura misma del sistema impuesto, que abarca desde la burocracia anquilosada a la paranoia intervencionista y policial, tal como denunció Orwell en *1984*.

"*Un experimento social en el límite de lo imaginable hace a esta novela la más enigmática y completa de los Strugatski, los grandes maestros de la cf soviética.*"
Justo E. Vasco



GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53
08010 Barcelona
Visítanos en **www.gigamesh.com**

YELLOW KID nº 6

ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

Escaneo: jbabylon5 - CRG

Edita: Alejo Cuervo

Coordinador: Rafael Marín

Colaboran en este número: Nicolás Lezama, Ángel Olivera, y Jesús Yugo

Todos los artículos publicados son © de sus respectivos autores. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos propietarios.

Portada: © 1973, Víctor de la Fuente

La revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores y no se compromete a mantener correspondencia sobre los originales recibidos.

Todos los envíos deben hacerse a: Revista *Yellow Kid*. Ediciones Gigamesh. C/. Ausias March, 26, desp. 44. 08010 Barcelona. e-mail y publicidad: juanma@gigamesh.com www.gigamesh.com

Fotomecánica: Pacmer, S.A. C/. Alcolea 106. 08014 Barcelona.

Imprime: Aleu S.A. C/. Llull 48. 08005 Barcelona.

Distribuye: SD Distribuciones, S.L. C/. Tánger. 76. 08018 Barcelona. Tel. 93 300 10 22. Fax 93 300 73 01

D.L.: B-41354-2001
ISSN: 1578-4592

Nicolás Lezama 2 **Planetary: Una aventura arqueológica**

Ángel Olivera 14 **Blake y Mortimer: La edad de oro de la línea clara**

Rafael Marín 34 **Los cómics en España: De *Mortadelo* a *Rambla***

Hogan's Alley

Tradicionalmente, la historia de los estudios de la historieta en nuestro país ha sido, como no podía ser de otra manera, la cabezonería de luchar contra molinos de viento y llevar a cabo empresas imposibles por mor de una afición a la que dedicamos quizá más horas de lo que la cordura haría aconsejable (a fin de cuentas, ¿no sería Don Quijote el santo patrón de los frikis?). Dicho de otra forma: si la literatura, el arte, el cine tienen detrás una nutrida tradición de estudios y estudiosos, de revistas y de profesionales de la crítica y del análisis, el tebeo sigue siendo un campo minoritario donde los más conocidos y reputados ¿críticos? ¿historiadores? ¿estudiosos? ¿analistas? no son sino aficionados que dedican a los cómics buena parte de su tiempo, su talento y sus dineros.

No existe una crítica puramente especializada en tebeos y no deberíamos confundir al crítico con el reseñador, al analista con el simple acumulador de datos, al estudioso con el plumilla que barre para casa y pone el listón de sus gustos y su subjetividad incluso por encima de la claridad expositiva de lo que está intentando defender o echar por tierra.

Hay y ha habido buenas revistas dedicadas a la historieta, y posiblemente mejores libros dedicados al tema. Tenemos, en el fondo, todavía una tradición muy breve: ¡Fue Luis Gasca quien empezó con su fanzine *Cuto* hace casi cuarenta años? Poco importa. La sucesión de títulos importantes, desde *Bang!* a *Sunday*, desde el primer *Nemo* a *Comics Camp*, *Comics In*, desde *Urich* a *Dentro de la viñeta* sigue siendo, por desgracia, labor entusiasmada de unos pocos cabezotas que se embarcan en la historia de dedicar a la historieta el tiempo que no encontramos para dedicar a otras cosas. Pese a los adelantos técnicos, pese a la periodicidad envidiable que alguna revista (como *Dolmen*) ha conseguido, sigue pesándonos la falta de profesionalidad. Las revistas de hoy y siempre fueron y siguen siendo fanzines más o menos mejor editados, realizados por escritores con más o menos soltura, pero sin el rigor que marca, precisamente, saber que te dedicas profesionalmente a un trabajo que va más allá de la mera afición, un trabajo que se remunera y se aprecia por quien es tu editor.

(Sigue en la página 64)

PLANETARY: UNA AVENTURA ARQUEOLÓGICA

Nicolás Lezama

En la mente y la imaginación del lector, todos los universos son parte del mismo universo, todos los seres de ficción comparten aventuras en un macrocosmos que determina solamente la cultura y el gusto del aficionado. Estas leyendas compartidas se remontan a la guerra de Troya y más atrás, cuando cada pueblo de la Hélade tenía su personaje que incluía en la epopeya. Planetary *se engloba en esa moda referentista que marca nuestra época: personajes de tebeo y literatura* pulp, *buenos sublimes y malos baratos conjugados en la fosa común del homenaje, la parodia y el desencanto. A veces parece una tesis de nuestros parámetros inmediatos. El resultado, un tebeo divertido como pocos.*

No es frecuente encontrar en el ámbito del cómic obras cuya expresividad se alce por encima de lo elemental; me refiero a obras como *Maus*, de Art Spiegelman, o *Nausicaa*, de Hayao Miyazaki, por citar sólo dos ejemplos de publicación reciente en nuestro país. Tampoco abundan las obras que, sin (pretender) alcanzar el calado emocional de las anteriores, son concebidas con la ambición de cuestionar el medio, obligándolo a hacer autocrítica y replantearse sus posibilidades; o aquellas que quieren usar el lenguaje que les es propio para constituirse en instrumentos de análisis, a modo de ensayos. Entre las últimas tenemos *Watchmen*, de Alan Moore, caso especialmente representativo por cuanto responde modélicamente a las dos últimas intenciones; y ahora, como intentaremos descubrir, *Planetary*, de Warren Ellis. Ellis da otro paso en una trayectoria bastante coherente —al margen de los productos de encargo menos personales—, centrada en la revisión de ciertos mitos de la cultura literaria popular contemporánea, como veremos a lo largo de este ensayo.

Planetary es una obra actualmente en proceso de publicación, tanto en EEUU como en España. Este hecho, sin embargo, no debe resultar un impedimento para que en el presente artículo propongamos una visión general del cómic, tanto en lo referente a sus propuestas como en lo que se refiere a una valoración crítica de las mismas. Basándonos en el material aparecido hasta la fecha —doce números de la colección en España, y tres más en el momento en que escribo esto en EEUU—, intentaremos que las reflexiones planteadas se hallen plenamente justificadas.

Temáticamente, *Planetary* se puede definir como un cómic de género, fácilmente enmarcable por sus contenidos dentro de la tradición de las historias de aventuras. Incluye elementos de otros géneros, o subgéneros, como el de misterio, en su vertiente «de conspiraciones», o el de superhéroes, aplicado aquí con el mismo «toque Ellis» común a todos sus trabajos en el campo.[1] En el caso de la ciencia ficción, cuya influencia en el conjunto de la obra es bastante patente, su aportación real nos parece más bien superficial, por los motivos que explicaremos a continuación.

En cuanto a la materia específica de esos contenidos, su contenido dramático se desarrolla en dos líneas argumentales diferentes. Una, la que podríamos considerar principal, es continua, se plantea episodio a episodio. En cambio, la segunda es anecdótica, contempla historias autoconclusivas, más o menos independientes unas de otras, que ocupan el grueso de cada uno de los episodios.

Esta doble estructura nos resulta enormemente familiar: es la misma que ya utilizara la serie de televisión *Expediente X*, con la que *Planetary* guarda más de una similitud, no sólo en lo que se refiere a la forma sino también en cuanto a ciertos temas. Así la trama principal, en la que un grupo de investigadores, afines a los agentes Mulder y Scully de la citada serie, al menos en lo que a objetivos se refiere, intentan destapar una realidad

[1] La referencia más directa en este sentido es *The Authority*, cómic contemporáneo de este que comparte con él también el marco ficticio en el que se desarrollan sus historias. (Véase *Yellow Kid* nº5, págs. 59-64.)

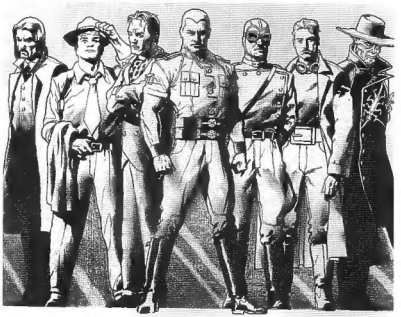
oculta cuya existencia encubren los niveles más altos del poder establecido. El carácter paranoico que subyace a la trama de *Planetary* es similar al que caracteriza *Expediente X*, aunque probablemente no quepa hablar de influencias de ésta sobre aquélla: más bien, los matices de tipo paranoico forman parte de toda una tradición de la ficción, especialmente en el ámbito de la ciencia ficción —tanto *Expediente X* como *Planetary* están formalmente influidos por el género—, en que el carácter sociológico de la misma, manifestado en el intento de crear mundos diferentes pero paralelos al nuestro con el fin de hablar indirectamente de éste, suele conllevar la exteriorización inconsciente de los miedos de una época. La paranoia se manifiesta por partida doble en *Planetary*: primero, en la trama principal; después, en las anécdotas argumentales autoconclusivas, cuyo contenido, como veremos, propone una revisión temática de la ciencia ficción del siglo XX.

La relevancia de esta relación estriba en que nos sirve para poner de manifiesto una tendencia genérica a la que *Planetary* se adscribe; así podemos empezar a definir la naturaleza del cómic.

Otras referencias apuntan en esta dirección. En primer lugar, un cómic reciente, *La Liga de los Caballeros Extraordinarios*, de Alan Moore, por lo que tiene de aglutinador de mitos clásicos que aparecen reunidos artificialmente.[2] En *Planetary* encontramos una tendencia similar, aunque en su caso dirigida no tanto a reunir personajes clásicos para servirse de ellos como tales —es decir, como caracteres dramáticos—, sino más bien encaminada a revisar la validez de esos personajes como estereotipos fuera del ámbito de su concepción, concretamente en la actualidad. Pero *Planetary* no se limita a fijarse en personajes, también observa ciertas tradiciones genéricas específicas de los géneros de aventuras y cf. Los analizaremos más adelante. Otra serie no muy lejana con la que *Planetary* comparte al menos un punto de contacto es *Las aventuras del joven Indiana Jones*, entre cuyas premisas argumentales se encontraba, recordemos, la de relacionar al protagonista con figuras de la historia y de la cultura popular contemporánea, en modo ciertamente parecido al que podemos observar aquí. Un par de ejemplos: a Elijah Snow, uno de los personajes principales de *Planetary*, se lo relaciona con Sherlock Holmes, del que se sugiere que fue su mentor en el arte de la investigación; este mismo personaje, en un momento reflejado en otro episodio,[3] conoce al escritor americano H. P. Lovecraft.

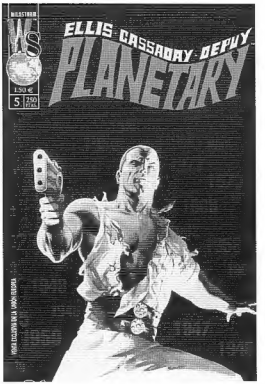
[2] Se trata de personajes como el Hombre Invisible, Alan Quatermain, Mina Harker, el Capitán Nemo y el doctor Jeckyl/Míster Hyde, reunidos con el fin de desbaratar una conspiración urdida por el profesor Moriarty, a la sazón clásico enemigo jurado de Sherlock Holmes.

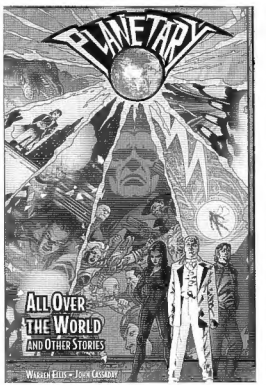
[3] El especial que reúne las dos creaciones contemporáneas de Warren Ellis, *Planetary* y *The Authority*. A propósito de esta última, cabe señalar que en la misma, abandonada por Ellis después de su número 12, su continuador en el guión, Mark Millar, retoma la tendencia a introducir personajes reales en sus tramas, justo a la manera de *Las aventuras...*



¿A qué responden estas tendencias, digamos, referenciales? ¿Son coyunturas modernas o producto de estrategias comerciales? Pudiera ser. De hecho, el hábito de reunir a personajes independientes es conocido en la tradición del género de superhéroes, por poner un ejemplo temáticamente cercano, en el que la razón del artificio se demuestra como esencialmente comercial. En todo caso, este artificio es común a todos los medios de la ficción popular contemporánea, desde el cine —recordemos el encuentro, en el ámbito del fantástico de personajes como Drácula, Frankenstein o la Momia— a la literatura —existen ejemplos parecidos entre los *pulps* americanos—. Pero, independientemente de la comercialidad que puedan aportar determinados personajes a una historia, la utilidad de una obra de ficción se demuestra, antes que nada, por su carácter estrictamente dramático. En el caso de la obra de Moore, el recurso apuntaba sobre todo en esta dirección. Los tipos de los que se servía este, es decir, personajes de la tradición literaria del siglo XX, eran, desde luego, populares —aunque en un sentido más culto, al ser referentes más lejanos—, y por ello, en cierto sentido, comerciales, pero sobre todo, al ser los protagonistas de la historia, eran también personajes con entidad dramática. En la serie de televisión mencionada, en cambio, el recurso a figuras reales históricas servía principalmente para producir una respuesta determinada en el espectador,una complicidad fácil, ya que se descargaba en el conocimiento previo del personaje gran parte del peso del efecto que habitualmente se logra por medios estrictamente caracterizadores. En *Planetary* encontramos distintos ejemplos del uso de personajes preexistentes similar al descrito.

Antes de entrar en lo concreto, resaltemos lo que en conjunto tiene *Planetary* de producto genérico. Podemos destacar varios aspectos. Ante todo, la obra se beneficia de sus posibilidades expresivas más aparentes, consciente como es de la tradición en la que se apoya. La principal es la capacidad para maravillar, a través de la creación de mundos imaginarios, más o menos verosímiles, en cuya contemplación el lector halla motivo de deleite.





Por otro lado, mediante el recurso constante e indisimulado a remedos de personajes procedentes de esa tradición, el autor se gana de antemano la complicidad de sus lectores. Este efecto, ya de por sí valioso puesto que lo coloca en disposición de «conectar» con ellos, es decir, de transmitirles en condiciones óptimas unas emociones o mensajes dados, no es sin embargo el único conscientemente buscado. Hay también una intención crítica que se manifiesta a través del recurso a esos iconos populares, mediante los cuales el autor no sólo proporciona un sustrato emotivo a su creación, sino que además se propone ofrecer una lectura de los mismos a la luz de una forma moderna de percepción del mundo, con el propósito, como veremos, de exponer a los lectores actuales sus presuntas limitaciones frente a las exigencias culturales del presente. En última instancia, el proceso así planteado busca dar pie a la superación del pasado, a la despedida de unos mitos anacrónicos y al abrazo de otros nuevos, modernos, de los que el propio Ellis, ya veremos en qué forma, se ofrecerá como valedor.

Vayamos, pues, por partes. En primer lugar, ¿cómo afronta el autor la superación del pasado? En cada uno de los episodios en que se divide la serie el autor alude simbólicamente a personajes diferentes —o incluso sin concretar tanto a «corrientes temáticas»—, cada uno de los cuales resulta significativo por ser el producto de una época dada con sus circunstancias específicas. Dichos personajes o corrientes son retomados y colocados fuera del entorno original de su concepción, en un ámbito un presente imaginario,[4] con el fin de serle ofrecidos al lector filtrados por la perspectiva de la actualidad. De este modo, personajes y corrientes son observados en su desnudez, como entidades dramáticas, y por tanto sin el amparo de una coyuntura cultural dada.

Ya hablaremos de la legitimidad o validez de esta intención y las lecturas resultantes de la misma, dado que son discutibles; mientras tanto, podemos hacer un breve repaso de los objetos estudiados por Ellis. En el primer número de la serie, encontramos a los héroes de la literatura *pulp*, aquí unidos en torno a la figura de Axel Brass, sosias de Doc Savage, como aquellos lo son de Tarzán, La Sombra, Bill Barnes, Fu Manchú, y otros. La Isla Cero que aparece en el número 2 es una clara alusión a la «paranoia atómica» —pronúnciese con acento japonés— de los años 50, en la que se nos representan unos seres mastodónticos en estado de descomposición, en clara referencia a Godzilla y semejantes. En el número 3 se nos propone una historia de venganzas desde ultratumba muy en el estilo de *El jinete pálido*, de Clint Eastwood, actualizada para la ocasión con la inclusión de ciertos elementos de falsa ciencia ficción afines a los que poco a poco se va definiendo como espíritu de la colección. En el número 4 tenemos una anécdota pura, clásica, de ciencia ficción. La figura de Axel Brass vuelve a aparecer en el número 5, en un relato que nos remite de nuevo a la tradición *pulp*. En el sexto episodio asistimos a un planteamiento alternativo del origen de los míticos Cuatro Fantásticos, reproducidos en Los Cuatro. En el 7 se escenifica el «funeral de los 80». En el octavo, la versión americana de la paranoia de la guerra fría, a través de una anécdota que nos recuerda a la tradición cf de los años 50 y, a la vez, a la serie de televisión *Expediente X*. El nº 9 contiene una historia realmente curiosa, de contenido, por qué no decirlo, metalingüístico,[5] que enlaza en cierta medida con el episodio anterior. En el número

[4] Aunque, como veremos, no es el realismo histórico el factor predominante en esta obra. Su actualidad o modernidad se halla más bien en ese cinismo tan de nuestros días que impregna todos los trabajos del autor.

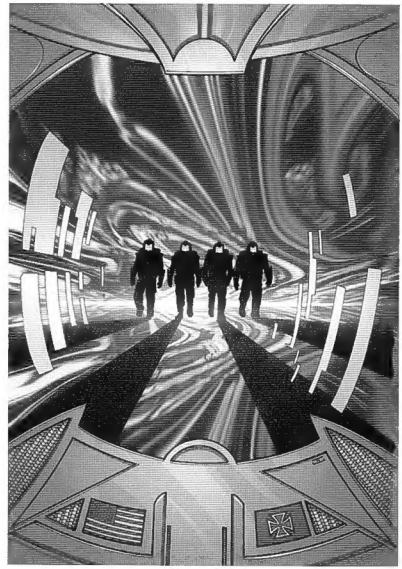
[5] En cuanto que se sirve de la ficción para hablar de la ficción misma, como arte.

10 aparece otra visión alternativa del concepto de personajes archiconocidos, en este caso, Superman, Linterna Verde y Wonder Woman. En el nº 11, un guiño a Nick Furia y la organización S.H.I.E.L.D. y, con esta excusa, al género «de espías» a lo James Bond. El duodécimo episodio, finalmente, supone un paréntesis en este esfuerzo enciclopédico, donde todo el espacio se dedica a desarrollar la trama principal de la serie...

No se trata de un repaso exhaustivo, pero las referencias detectadas a simple vista bastan para ilustrar lo que decíamos. Los símbolos parecen, en algunos casos más que en otros, evidentes; la idea que representan podemos entenderla claramente si nos fijamos en un par de estos relatos alegóricos, en que la actitud de Ellis en relación con algunos personajes clásicos se expone de forma inequívoca, unas veces con sutileza y otras más torpemente. Estos personajes, como veremos, parecen haber sido escogidos según su naturaleza estereotípica. En el primero de esos relatos, donde se representa la muerte de los sosias de Superman, Linterna Verde y Wonder Woman a su llegada a la Tierra (*Planetary* nº 10), en un desenlace alternativo de las historias clásicas en que se describía el nacimiento de estos personajes, se apunta una lectura nítida. Parece claro que el autor no cree en la adaptabilidad de ciertos estereotipos a circunstancias culturales diferentes a las de su concepción. Otros personajes familiares, en cambio, como Los Cuatro Fantásticos, a los que perversamente se alude en la misma historia por medio de Los Cuatro, se sugiere que poseen una naturaleza algo más flexible, que les permite amoldarse a una visión actual, menos simple y maniquea y mucho más cínica que la de los tiempos de la guerra fría en la que fueron originalmente concebidos.[6] En el otro relato al que aludimos, un personaje cercano a la idiosincrasia de Ellis, John Constantine, representado en Jack Carter (*Planetary* nº 7), tiene el honor de ser el puente entre pasado y presente; es decir, para Ellis se trata un tipo tal que contiene en su naturaleza el germen de la modernidad.

Mensajes como estos parecen muy evidentes en *Planetary*. Ahora bien, como decíamos unas líneas más arriba, la intención crítica subyacente en aquellos invita a debate. Se puede discutir, en primer lugar, si es legítimo juzgar la validez de unos personajes que han atraído la atención de numerosas generaciones de lectores hasta nuestros días; y si lo es hacerlo a partir del cuestionamiento de su naturaleza estereotípica, probablemente una de las cualidades en las que se asienta su popularidad. Es discutible, también, el modo como el autor plantea su discurso. Desde este punto de vista, en *Planetary* se encuentran momentos logrados junto a otros menos efectivos, donde la crítica resulta poco valiosa en sentido constructivo.

Personajes como Superman o Los Cuatro Fantásticos, por citar dos ejemplos particularmente significativos de entre aquellos a los que alude Ellis, son estereotipos cuya vigencia a lo largo de los



muchos años de su existencia parece indudable. Desde luego, pueden haber gozado de mayor o menor popularidad en el intervalo de esos años, pero poseen un valor real por el que editoriales como DC y Marvel los han mantenido en el mercado. Nos parece que Ellis se equivoca al arremeter contra personajes como estos atacando precisamente el estereotipo que representan, porque los mismos, por su naturaleza, cumplen con una función bastante específica que es de por sí valiosa. Además, a un estereotipo no se lo puede juzgar justamente si se lo aísla del contexto al que pertenece, ya sea este una determinada época, o sencillamente, el ámbito concreto de un determinado cómic. En términos absolutos, un estereotipo es obviamente un carácter limitado; como tal responde a ideas relativamente simples, más o menos fáciles de reconocer. Pero en un contexto adecuado resulta útil a ciertos fines; Superman y Los Cuatro Fantásticos carecen en general de verdadero espesor psicológico; en muchos sentidos puede decirse que sus aventuras y demás vicisitudes son reiterativas y pobres, incapaces de reflejar toda una serie de aspectos de la vida (como los que sin embargo sí forman parte de la experiencia de sus lectores). Aun así, sus lectores han acudido siempre, desde que estos fueran concebidos, a comprar el último número de sus series, como si, de hecho, ese poco de contenido que ofrecen les fuera suficiente. No importa si estos personajes parecen

anticuados; la idea de evolución no se puede aplicar al estereotipo (del superhéroe tanto como de cualquier otro) como si de un personaje «realista» se tratara, puesto que evidentemente no lo es. El estereotipo no evoluciona, posee unas características fijas que no pueden serle arrebatadas; de lo contrario sería modificado y transformado en algo distinto (tal vez un nuevo estereotipo o un personaje con más entidad psicológica). Es evidente que la aportación puntual —por más superficial que haya sido— de las sucesivas generaciones de autores ha bastado para «actualizar» a estos personajes; un leve toque contemporáneo que en todo caso no los ha modificado en su esencia, sólo en su aspecto. En definitiva, antes que poner en tela de juicio su validez, parecería más adecuado pensar qué es lo que un autor determinado tiene la intención de contar y si estos personajes son los más apropiados para vehicular su mensaje. Los estereotipos tienen su razón de ser, y si se modifican pasan a ser algo distinto con una diferente utilidad.

Planetary conlleva un esfuerzo notable por llamar la atención sobre las presuntas deficiencias de los estereotipos superheroicos. En este sentido, nos parece entender que Ellis pretende abrir nuevas vías en el desarrollo de estos personajes, para a continuación dar pie a la creación de personajes «mejores» que los clásicos, más evolucionados (o cuanto menos diferentes a estos), suponemos que con la intención de acercarlos más en sus rasgos a los lectores actuales. Sería, sin duda, un esfuerzo loable y legítimo, y seguramente sea acertado pensar que los estereotipos, sean del género que sean, son personajes dramáticamente pobres. El autor ha dedicado años a crear historias de superhéroes, aportando su personal granito de arena en el enriquecimiento del género en la medida que su capacidad y las exigencias editoriales se lo han permitido; labrándose una reputación hasta que se ha visto ante la posibilidad de concebir y ver publicados sus trabajos más personales y acordes con su concepción creativa, primero *Transmetropolitan* y ahora *Planetary*.

De modo que, con la perspectiva de su evolución, nos da la impresión que en el momento de realizar *Planetary* lo que Ellis intenta es retomar el mundo de los superhéroes (dado que los protagonistas del cómic son, básicamente, superhéroes) pero desde una perspectiva más libre, con la intención de servirse de ellos a su particular manera, como si pretendiera ser personal y comercial a la vez (intentando dar con la fórmula que le permita fusionar su *Transmetropolitan* con su *Authority*, por así decir). Sería una vía legítima, de nuevo, que en cualquier caso conduce a crear nuevos estereotipos.[7] La diferencia entre éstos y los anteriores estaría en que los primeros se adecuarían al criterio de Ellis, mientras que los segundos no. Por todo lo dicho, cuando Jack Carter dicta sentencia,[8] condenando a los personajes clásicos de los 80, probablemente no esté transmitiendo de forma muy cabal el sentir de su autor; resulta obvio que en el fondo la crítica se basa en una percepción subjetiva, en que la impresión clave (inconscientemente manejada, se diría) parece ser que los estereotipos superheroicos clásicos no se adecuan al gusto personal de Ellis, pero no por ser personajes pobres, sino por ser como son (uno de los rasgos

[6] Aquí se manifiesta en estado puro la concepción «realista» ellisiana del superhéroe.

[7] Este punto se desarrolla más adelante.

[8] Véase en el siguiente párrafo.

abiertamente criticados en el cómic se refiere a la oscuridad generalizada que envuelve sus historias y al aire de trascendencia con que son representados dichos personajes).

Visto su trabajo desde esta perspectiva, diríamos que el acento del discurso no debería por tanto centrarse en la discusión del valor dramático de los estereotipos como tales, es decir, como personajes de una naturaleza cerrada y definida; y sí en cambio, sobre la correcta interpretación personal que cada autor debería hacer, cuando se plantea escribir su historia, de las posibilidades concretas de los personajes elegidos, que ya sean estereotipos o no, admitiendo en cualquier caso que los estereotipos son herramientas valiosas para la construcción de ficciones. Esto último es, en definitiva, lo que Ellis realiza en su creación. Se sirve de personajes propios a los que dota de los rasgos que más convienen a su gusto y a sus fines. Y de hecho, como veremos más adelante, tampoco Ellis podrá sustraerse a reproducir, a su manera, lo que él considera el gran defecto de los superhéroes clásicos, es decir, su condición de personajes/estereotipos limitados.

El otro aspecto discutible al que hemos aludido es la forma en que en *Planetary* se plantean las ideas de su autor, con independencia del contenido específico de las mismas. Así, como hemos sugerido, hay momentos en los que se demuestra una habilidad notable para ofrecer opiniones a través de propuestas simbólicas. Hay también casos en los que, por ser demasiado «directo», el resultado es bastante menos satisfactorio. "Estar en Inglaterra, un día de verano", la historia de *Planetary* nº 7, es un ejemplo de este aserto. Los protagonistas —Jakita Wagner, Elijah Snow y el Batería— asisten al funeral de Jack Carter, personaje creado *ad hoc* para justificar la reunión de tan significativo grupo de extraños seres.[9] Al final, resultará que el funeral al que todos estos personajes asisten es, siempre en modo simbólico, el suyo propio. Esta premisa, desarrollada en modo poco sutil mediante una pirueta narrativa y estética a la vez que expresada directamente por boca de Carter,[10] le servirá a Ellis para plantear el núcleo de su discurso. Carter nos dice: «Hace mucho que pasaron los 80. Es hora de irse, hora de ser otro». Dicho con otras palabras, hay que desarrollar nuevos conceptos, ya que los actuales se hacen viejos. Tal como lo vemos, una crítica tiene más o menos valor según el modo en que sea planteada. Desde un punto de vista estrictamente narrativo, la crítica resulta demasiado obvia y es el propio personaje de Jack Carter, como recurso más vulgar, quien se encarga de manifestarla directamente mediante su monólogo explicativo. Además, el discurso de Ellis adquiere unos tintes moralistas innecesarios —las declaraciones de Carter nos lo parecen—,[11] lo que inevitablemente resta valor al resultado global de la obra. Y ello por dos razones: la primera, que (en un plano inconsciente) un discurso moralizante suena a impostura y nunca es recibido como enseñanza o motivo de inspiración —no hay más que recordar el efecto que causaban (¡y siguen causando!) en nosotros los «discursos» de nuestros padres—, por lo

[9] Muchos de ellos, alusiones a referentes clásicos: *La Cosa del Pantano* (con el claro e irónico chiste a costa de Abby), *Animal Man*, Jason Blood y Etrigan, etc.

[10] Vease la evolución propuesta del personaje de Jack Carter, desde unos planteamientos y una estética que recuerdan a John Constantine, la célebre creación de Alan Moore de los primeros años 80, hasta adoptar la apariencia y actitud de Spider Jerusalem, personaje creado por Warren Ellis a finales de la década de los 90 para la serie *Transmetropolitan*.

[11] El punto de vista de Ellis ya había sido expresado, de forma mucho más sutil y habilidosa, en el episodio inmediatamente anterior —el que nos proponía las versiones de *Supermán* y otros personajes «afines»— donde se nos quiso mostrar lo inadecuado de algunos estereotipos en la actualidad, a través de una representación alegórica que escenificaba sus muertes.

que el pretendido objetivo «didáctico» no sólo no funciona, sino que acaba siendo rechazado tajantemente.[12] La segunda razón, derivada de la anterior, es que el mencionado rechazo impide la conexión necesaria entre los personajes y el espectador —sobre todo con los protagonistas, especialmente malogrados—, con lo que el calado emocional de la ficción, que por norma está enteramente mediatizado por la calidad de los personajes, pierde toda su consistencia.[13] De este modo, ni el empeño didáctico resulta eficaz, ni la capacidad comunicadora que es el fin primero de la ficción encuentra una vía idónea para realizarse.

En otros casos, sin embargo, el autor se conduce con más sutileza. Buen ejemplo es "Mágico y perdido", la historia que tiene como protagonistas a los sosias de Supermán, Wonder Woman y Linterna Verde (*Planetary* nº 10). En ella no hay apenas lugar para obviedades: cualquier posible lectura ha de ser interpretada.

Se nos describe en la misma la llegada a la Tierra (o a «nuestra» realidad) de tres seres extraordinarios, cuyo viaje, según se nos explica, esta motivado por la vocación de ofrecerse a sus habitantes como benefactore. A su llegada, sin embargo, se encuentran con que no son bien recibidos: les esperan Los Cuatro, grupo de oscuras motivaciones, antaño relacionado con las autoridades oficiales y después oculto manipulador de los destinos del mundo... Un mundo —el nuestro, el de Ellis, se entiende— en el que Los Cuatro representan, de hecho, el poder fáctico, es un mundo en el que no tienen cabida seres como los tres visitantes, con sus motivaciones tan inocentes como poco «realistas». Así que Ellis, con la intención de acabar con el estereotipo que representan, escenifica su asesinato, en una manifestación sutil y a la vez brutal de su discurso. De este modo, la crítica resulta mucho más efectiva. Dado que dicha crítica no es evidente (al menos no de modo tan inmediato como los hechos a los que va ligada), el lector no puede rechazarla y, gracias a que está profundamente ligada con unos hechos, se hace para el primero tan «real» como estos, adquiriendo valor de verosimilitud. Al final, el lector sólo asume lo que quiere o puede interpretar, no necesariamente lo que el autor intenta transmitir; de modo que en casos como éste el logro del autor estriba no tanto en haber comunicado una idea concreta como en haber al menos transmitido «algo»).

Como conclusión a todo lo referente al empeño crítico de este cómic, no podemos olvidarnos de un detalle: en el planteamiento que Ellis hace de *Planetary* existe, junto a la objetividad necesaria para construir un discurso crítico, ya sea ésta más o menos acertada o coherente, una sentida subjetividad, que se manifiesta a través del tono que predomina en las diferentes «aventuras arqueológicas», un tono triste y sombrío, homenaje sin duda a la memoria del autor, que nos hace pensar en lo que supone para éste desahuciar a personajes e historias tan emblemáticos.[14] Se nota que Ellis quiere, o ha querido, a esos personajes, que vibró con esas historias. Sólo así se explica que la representación de sus muertes consiga transmitir tal sentimiento de pérdida y desesperanza.

[12] De nuevo, resultaba mucho más didáctica la historia anterior, justamente porque la impresión de impostura no aparecía.

[13] Entendemos por «calidad» de los personajes su entidad psicológica, el grado en que se amoldan a comportamientos «reales», de donde derivan las posibilidades que ofrecen al lector para verse reflejado en ellos. Un personaje como Jack Carter no ofrece en ningún momento una posibilidad de ese tipo, pues como hemos visto su actitud «moralista» provoca en nosotros un rechazo visceral.

[14] En este sentido, el título de un episodio tan representativo como "Mágico y perdido" parece referirse a la magia perdida de los personajes y las historias de antaño, perdida a los ojos del lector adulto, del propio Ellis, aunque vigente en la memoria del lector que fue.

Entramos así a comentar otro aspecto de *Planetary*: su propuesta dramática. Se trata de entender el modo en que Ellis logra conectar con los lectores, a través de sus personajes, amparándose unas veces en la complicidad que suscita el empleo de referentes familiares y otras en su propia capacidad como escritor. En cuanto a la primera circunstancia, ésta no es casual, puesto que en recursos de este tipo Ellis se ha mostrado siempre más eficaz (desde el aprovechamiento de referentes tradicionales). Por otra parte, aunque menos habituales, hay también evidencias de que el autor es capaz de dar con las claves que permiten crear personajes humanos con los que los lectores podemos compartir emociones. La historia más representativa para ilustrar todo esto vuelve a ser la comentada "Mágico y perdido". Como hemos visto, en esta historia Ellis decide matar a varios personajes con fines alegóricos; de este modo quiere dar a entender que en una realidad como la actual tales personajes resultan anacrónicos. Éste es el sentido subyacente en la historia.

Ahora bien, desde un punto de vista estrictamente dramático, la composición de esos personajes resulta ejemplar y en ella se cumple la norma que asevera que un personaje resulta conmovedor si ante todo conocemos sus circunstancias y, por tanto, el porqué de sus desdichas. Así, en "Mágico y perdido" Ellis plantea con habilidad las condiciones por las que finalmente la historia se hace conmovedora, describiéndonos brevemente el contexto del que parte cada uno de los malogrados personajes. Resultan especialmente acertadas las caracterizaciones del policía espacial —Linterna Verde— y del pequeño «Supermán». Son auténticas víctimas de la fatalidad, cuya inocencia nos conmueve profundamente: no saben qué les depara el destino. No es dato poco importante que estos personajes no digan una sola palabra a lo largo de la historia; que su presencia permanezca, de hecho, en un segundo plano con respecto a la de sus asesinos. Su mutismo, que les confiere una naturaleza enigmática, es altamente sugerente, ayuda a aportar el mencionado rasgo de inocencia. Y precisamente en esta capacidad de sugerencia estriba, como veremos sucesivamente, la virtud que producirá los mejores momentos dramáticos de la serie.

En este resultado, aunque tiene cierta relevancia, el valor añadido que supone para la caracterización de un personaje el contar con el peso de una larga tradición a la espalda, no es determinante. Es decir, no sólo por ser estos personajes hermanos gemelos de Superman, Linterna Verde y Wonder Woman nos resultan tan sentidos: la cualidad humana que poseen es enteramente mérito del trabajo de Warren Ellis. Después, entre el resto de los personajes propuestos por Ellis a lo largo de la serie, la mayoría, empezando por los protagonistas, no está dotada de semejante carga de humanidad, lo que se volverá en perjuicio de la identificación con los mismos. En cualquier caso, todavía podemos mencionar algunos ejemplos de personajes logrados, o por lo menos bien planteados. Como ese investigador que se ve transformado en parte del engranaje que

¡¡¡EXCELSIOR!!!
¡¡¡

Son destellos sugerentes, que hablan de una lamentablemente poco aprovechada habilidad para caracterizar personajes. Así, en general, la impresión que las composiciones de Ellis desprenden es de una muy pobre homogeneidad, dado que la mayoría de éstas parece responder al mismo patrón o estereotipo, siendo todos los personajes cínicos y fríos, forzada y monótonamente, como si el autor no fuera capaz de reproducir otros aspectos de la psicología humana. Esta circunstancia no deja de ser curiosa, habida cuenta de la feroz crítica que, como nos parece, el autor ha lanzado contra la pobreza psicológica (o desfase cultural, por así decir) de los personajes habituales de estos cómics. ¿Dónde se refleja finalmente ese interés por manejar personajes más realistas, o actuales, cuya falta parece querer poner de manifiesto y a cuya causa parece dedicado gran parte del esfuerzo desarrollado en *Planetary*? Todo apunta a que no va desencaminada nuestra teoría de que hay en esta obra un desencuentro entre los propósitos conscientes y los inconscientes de su autor. El discurso de Jack Carter, como producto de la ideología consciente de Ellis, transmite un mensaje (el aludido más arriba). Paralelamente, el modelo de personaje elaborado por Ellis, como producto tanto de un esfuerzo intelectual consciente como de una imaginación en contacto directo con el inconsciente, pone en evidencia que en su cabeza la única diferencia tangible entre este y los anteriores modelos radica en un rasgo al que ya nos hemos referido: su omnipresente y significativo cinismo. Este rasgo, perteneciente tal vez a su autor, indica que este, aun cuando probablemente lo intenta, no es capaz de desligar a sus creaciones más importantes —los personajes protagonistas, o los de mayor presencia en sus historias— de su propia personalidad, como si la necesidad de expresar su punto de vista, su voz, pesara mucho más que la capacidad para plantear diferentes tipos humanos y, a través de estos, auténticos conflictos dramáticos. Es decir, en definitiva, se diría que Ellis, quizá antes como lector que como escritor, reclamara la presencia de personajes humanos en los cómics de género actuales, mientras que, como escritor, no fuera capaz de responder él mismo a esa exigencia, como si no estuviera en la disposición personal o profesional para ello. Dicho sea esto con independencia de lo que ya hemos expuesto, o sea, que es un error intentar hacer cómics de género —de superhéroes, por ejemplo— si lo que de verdad interesa es hacer otro tipo de cómics.

Como conclusión a las consideraciones sobre la dimensión dramática de este cómic, donde hemos terminado por entender que los personajes creados por Warren Ellis no escapan a la condición de estereotipos, aunque el esfuerzo de éste haya quedado reflejado al menos en un rasgo diferenciador superficial (el cinismo) con respecto a modelos superheroicos anteriores, debemos decir que no está en la cualidad dramática el punto más destacado de la obra. Sus personajes protagonistas, como hemos visto, no están bien desarrollados, lo que impide que nos identifiquemos con ellos adecuadamente. De esta forma se nos escatima el auténtico placer del drama, el de sentir a través de los personajes.

En cambio, y se abre aquí una nueva perspectiva de análisis, sí hay una mayormente explotada habilidad para proponer motivos argumentales sugerentes, imaginativos. Se trata de una cualidad que comparten todos los episodios, más allá de sus aciertos y deficiencias puntuales, un algo que nos seduce y nos cautiva, cierto «sentido de la maravilla». Este hecho, evidentemente, relaciona la obra con otro género de la ficción, el de aventuras —y, por derivación, con otros como el de ciencia ficción—, donde el espectador busca algo que parece menos relacionado con su corazón y el mundo de sus afectos y más con otras facetas de la vida, acaso relacionadas con ese sentido de la maravilla al que tan profusamente apela *Planetary*, cuya manifestación resulta sin duda atractiva para los lectores. ¿En qué consiste ese «sentido de la maravilla»?

Se trata de algo que todos conocemos y hemos experimentado: la sensación de asombro ante una realidad oculta y súbitamente revelada, ante un hecho real pero momentáneamente inexplicable, por desconocido. En *Planetary* tenemos varios ejemplos: la Isla Cero, la Ciudad Científica Cero, la sala de trofeos de Axel Brass o el mismo Axel Brass. Hablamos de una sensación muy humana,

cuya naturaleza está incluso en el concepto de humanidad, si entendemos esta como el modo en que el ser humano se relaciona con el mundo, desde la inseguridad ante todo lo que contempla, con el ansia de aprender, de experimentar, es decir, de aventurarse en lo desconocido para así acceder al conocimiento y con ello a una mayor seguridad. El género de aventuras, como principal beneficiario de ese sentido de la maravilla, es en ese aspecto una metáfora de la vida, del proceso de crecimiento humano, sabiamente explotada y manipulada por los creadores de ficción mediante la conversión del hecho psicológico en peripecia física y dramática, para poner a los lectores frente a una representación lúdica de su propia aventura interior, la «aventura humana». De modo que aquí reside el germen de la fascinación por la aventura —y por el género de aventuras—, en la íntima relación que hay entre ella y el concepto mismo de ser humano, donde las circunstancias vividas por personajes como los de *Planetary* serían representaciones simbólicas de la aventura individual de cada ser humano en su lucha por alcanzar la madurez. Esta es la premisa en que *Planetary* asienta la mayor parte de su interés lúdico.

Se aprecia la capacidad de la serie para interesar por medio de propuestas sugerentes, historias sobre mundos imaginarios cuya cualidad principal es la de ser ambiguas, misteriosas, explícitas sólo tangencialmente, en un goteo de información e imaginación que crea en el lector cierto estado de ánimo al que nos referíamos al describir la esencia de la aventura: la excitación ante lo desconocido. Si nos remitimos al primer capítulo de la serie, en que Ellis añade el subtítulo «Arqueólogos de lo imposible», se puede comparar el modo en que el autor plantea el recorrido por sus mundos imaginarios con el modo en que se llevan a cabo los estudios de repertorios arqueológicos, donde esos hallazgos dan pie a un montón de conjeturas sobre su naturaleza, su procedencia y a partir de ahí al desarrollo de modelos de culturas pasadas de los que a ciencia cierta no es posible saber mucho, dado que no se puede comprobar todo aquello que se conjetura. Así es la relación del lector con las historias de *Planetary*: desconcertada al principio, cuando lee las primeras páginas, interesada en el proceso, ya que desea saber más, y al fin expectante, porque nunca llega a explicarse lo que lee y todo queda abierto a la especulación. Desde luego, debe haber en esas historias la suficiente dosis de realismo, o, si se prefiere, de «familiaridad», para no coartar la posibilidad especulativa; es decir, las historias, aun cuando sean de carácter fantástico, deben contener algo que sea entendido por el lector como real, o de otro modo, si

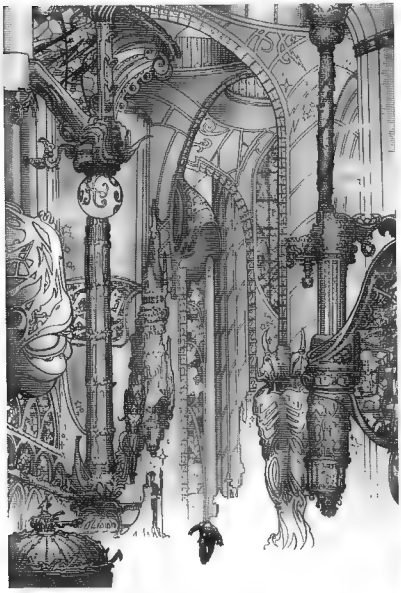
su contenido le fuera del todo ajeno, no reclamaría su atención. En este sentido, aun cuando no se puede decir que *Planetary* sea un cómic «realista» a la manera de la ciencia ficción más estricta, por más que en sus contenidos flirtee con esta continuamente, sí es cierto que existe algo en sus historias que las hace razonablemente familiares.[15] Parte de ese contenido sociológico de la cf se refleja aquí, donde por más que lo que se nos cuenta tiene el aspecto de una fantasía desquiciada, sospechamos que hay algo de terriblemente humano en ella, en concreto sugerencias como la de la existencia de la Ciudad Cero. En todo caso, y esta es otra de las virtudes del cómic, resulta que no hay tiempo para juzgar lo que se ve ni para discutirlo, ya que a continuación de cada sugerencia se nos plantea siempre otra nueva, que desplaza de nuestra atención a la anterior. De este modo, cada historia termina casi antes de empezar; se nos ofrecen sólo pequeñas muestras de información que son en realidad indicios de historias, de las que nunca vemos el dibujo completo. Esta dinámica es, precisamente, el motivo por el que *Planetary* se hace con la atención del lector y más tarde consigue mantenerla. Las sugerencias, de tan vagas que son, reclaman esa atención de forma casi subrepticia e inconsciente, al tiempo que fomentan y posponen indefinidamente la satisfacción de continuas expectativas de aclaraciones.

De este modo, las sugerencias no agotan nunca su poder seductor, y a la vez las mencionadas expectativas no se ven frustradas. Volviendo a la íntima relación que existe entre la aventura dramática y la aventura humana, vemos que, así como las personas necesitan quemar etapas para verse realizadas, es decir, ver cumplidos determinados objetivos vitales antes de buscar otros nuevos, en la lectura de una historia el lector debe ver cumplidas las expectativas que se le crean o, cuanto menos, no verlas frustradas. Ellis nunca frustra esas expectativas. Tampoco las satisface, sino que se limita a posponerlas indefinidamente. De este modo, aunque no profundiza en sus propuestas, lo cual les confiere un alcance sociológico mínimo, al menos consigue aportarles un valioso poder de seducción. En definitiva, consigue captar la atención del lector apelando a su «espíritu aventurero», pero se contenta con despertar ese espíritu, sin concederle la satisfacción de una experiencia plena. Y esto con independencia de que la trama principal de la serie deba ser concluida. En realidad, ésta tiene un interés relativo, dado que sus personajes protagonistas están muy poco logrados, y por tanto sus hechos nos afecta sólo de una manera superficial.

Con esta consideración final quedan agotados todos los caminos de análisis que nos propusimos recorrer en un principio. A continuación, para delimitar con la mayor claridad cuáles son nuestras tesis y cuál es la impresión global que nos ha producido esta obra, pasamos a recapitular lo expuesto.

Hemos visto que *Planetary* es un cómic multirreferencial, apoyado formal y temáticamente en las tradiciones de los géneros de aventuras y de ciencia ficción. *Planetary* no está planteado como un simple producto de ficción, sino como un vehículo para la expresión de un discurso personal, entre cuyos contenidos principales se encuentran la crítica del supuesto anacronismo de una serie de subgéneros actuales como el de superhéroes y sus derivados (es decir, el espectro más comercial del medio, en el que se inscribe *Planetary*) y la convicción de que sus personajes, como estereotipos, están desfasados o anclados en otros momentos culturales diferentes al nuestro. En el análisis de este discurso hemos visto cómo lamentablemente las críticas del autor se vuelven en su contra, dado que, por una parte, no acierta a medir el valor de los criterios en los que se basa (inadecuadamente subjetivos, a nuestro entender) y, además, porque no se muestra capaz de ofrecer lo que él mismo juzga necesario para desarrollar personajes más ricos, más allá de la aportación de ese rasgo cínico que define a todas sus creaciones por igual y que muy bien podría caracterizarlo como persona. En realidad, desde nuestra postura creemos que para actualizar a un superhéroe, para hacerlo atractivo a los ojos del lector actual,

[15] Donde la representación de mundos imaginarios responde ante todo al respeto por ciertas constantes sociológicas



quizá no haga falta nada más que la aportación de un detalle como éste, que además parece ser bastante representativo de nuestro tiempo, si hacemos caso de la proliferación de personajes cínicos en las publicaciones superheroicas. Este discurso parece menos discutible que el antes citado, donde se asumiría de partida cuál es el valor del estereotipo del superhéroe y a qué fines responde en relación con sus lectores, dejando a un lado la estéril consideración de sus limitaciones dramáticas, puesto que se entiende que las tiene. Pero Ellis no se limita a proponer su modelo evolucionado. Todo *Planetary* está marcado por una visión crítica de los modelos del pasado, desde la convicción de que la influencia de los mismos sigue presente en el cómic actual y eso supone un lastre en el camino que lleva a conectar con los lectores presentes. Este sería, a nuestro juicio, un error conceptual que en algunos momentos distraería la atención del lector sobre aspectos superfluos del cómic de superhéroes, como su evidente falta de profundidad en la plasmación de conflictos dramáticos, empañando en cierta medida el valor de la propuesta más atractiva de la obra, a saber, su capacidad maravilladora.

Por esta capacidad desarrollada a lo largo de la serie hemos entendido que *Planetary* se debe en esencia al género de aventuras, siendo este la expresión dramática de una sensación tan humana como es la excitación ante lo desconocido, que a su vez se relaciona con la necesidad nuestra de aprender y nace de ella. Por eso no es tan importante que los actores principales de la obra sean personajes pobres o que, de hecho, sean auténticos superhéroes: el sentido de la maravilla no depende de la calidad psicológica de unos personajes, sino de la capacidad de sugestión de unas imágenes, como las que nos ofrece *Planetary*).

Como derivados del género de aventuras, y por tanto en íntima relación con él, aparecen además en el cómic elementos de otros géneros, como la ciencia ficción, cuya aportación real no es demasiado relevante, dado que Ellis decide no recorrer el camino sociológico que es propio de sus formas más rigurosas.

Lo que queda es, en definitiva, una obra imperfecta pero interesante, con no pocos aciertos junto a una serie de defectos que deslucen la apariencia y el calado del conjunto.

© 2003, Nicolás Lezama.

BLAKE Y MORTIMER: LA EDAD DE ORO DE LA LÍNEA CLARA

Ángel Olivera

La aventura significó lo exótico, y el exotismo a veces está a la vuelta de la esquina. De las lecturas de Arthur Conan Doyle, de la fascinación por la bruma de Londres y la flema británica surgen estos dos investigadores que no temen cruzar la línea de lo policíaco, la ciencia ficción y el fantástico y que, con su aire decididamente literario, por el tono maduro de sus protagonistas, tan alejados de los jóvenes adolescentes que pueblan el medio, conforman un tebeo contracorriente, divertido, apasionante. Una obra maestra que no teme la extensión de sus historias, ni la complacencia en la palabra.

Los grandes héroes del cómic nunca mueren. Esto es evidente no sólo al otro lado del Charco sino también a éste: los nombres míticos del tebeo europeo de siempre prosiguen su andadura aventura tras aventura, álbum tras álbum, de forma más continuada o espaciada, de manos casi siempre distintas de las que les dieron la vida, en la mayoría de los casos con resultados artísticos y solvencia narrativa muy por debajo de aquellos con los que conquistaron la fama y el favor del público.

Cada nuevo álbum de *Blueberry*, *Astérix*, *Barbarroja*, *Valerian* o *Buck Danny*, entre otros muchos, es recibido con alborozo y alcanza cifras de venta millonarias, pese a que, casi siempre, su interés y calidad palidecen ante las historias clásicas de esos mismos personajes; unas veces, porque los dibujantes históricos de la serie se empeñan en escribir ellos mismos unas historias que sólo guionistas de la talla de sus compañeros ya fallecidos serían capaces de escribir; otras, porque los autores de toda la vida, aún al pie del cañón, han perdido la inspiración y el interés por su criatura y continúan trabajando en ella únicamente por razones crematísticas; y otras, sencillamente porque los nuevos autores no están, casi nunca lo están, no pueden estarlo, a la altura de los míticos y ya desaparecidos creadores de la obra que les ha tocado en suerte continuar.

Y es que es muy difícil emular y continuar una obra genial. Primero, porque los genios son pocos, y segundo, porque cada genio tiene su forma personal de realizar su obra, que se convierte en lo que es por la impronta de ese autor, cuya personalidad es única e inimitable. Otro autor quizás genial puede a su vez crear una obra nueva y genial, pero muy difícilmente podrá continuar la de otro.

Toda regla tiene su excepción, pero cuando esa excepción lo es por partida doble, sólo cabe lanzar las campanas al vuelo. Es el caso que nos ocupa, peculiar además porque no se trata en rigor de la continuación de un clásico, sino de un *revival*, ya que hablamos de una serie que había dormido el sueño de los justos, con un breve interludio, durante casi tres décadas.

Hablo de una serie tan emblemática como *Blake y Mortimer*, obra de Edgard P. Jacobs, uno de los clásicos incontestables del tebeo francófono y máximo exponente, junto a Hergé, de lo que allí conocen comúnmente como la escuela de Bruselas y aquí, simplemente, como línea clara.

Este *revival*, producido en los últimos años, se ha materializado hasta hora en tres álbumes, obra de dos equipos diferentes, los compuestos por Ted Benoit y Jean Van Hamme, por un lado, y André Juillard e Yves Sente, por el otro. Sorprendentemente, ambos han rivalizado entre sí logrando realizar, cada cual mejor, unas historias que no sólo mimetizan casi a la perfección las constantes argumentales, el estilo de dibujo, los

personajes y la atmósfera de la serie clásica, sino que, en algunos aspectos, incluso la superan.

Su éxito ha sido tal, y las cifras de ventas tan altas, incluso para un mercado en el que, al contrario que en el nuestro, las tiradas de un álbum se escriben con números de cinco, seis y a veces hasta siete cifras, que han provocado un renovado interés, allí e incluso aquí, por la obra original de Jacobs.

Una obra que comenzó su andadura en los años 40, y que en España no hemos llegado a conocer hasta bien entrados los 80. Quizás porque nos llegó tarde, porque se trataba de un tebeo ya muy antiguo, muy pasado de moda, y sin el carisma ni la significación de *Tintín*, que todos conocíamos desde pequeños. Lo descubrimos aquí de la mano de Grijalbo, en una edición que aprovechaba el tirón de la línea clara, que en aquel momento hacía furor en nuestro país; probablemente demasiado furor, con posicionamientos desmedidos y a ultranza a favor o en contra, que olvidaban que los tebeos no se dividen en línea clara o línea oscura, sino en buenos y malos, y que hicieron mucho daño al entonces pujante mercado nacional de historietas. Ni los tebeos adscritos a la dichosa línea clara son ni tienen por qué ser, por el simple hecho de seguir ese estilo y esa forma de hacer historietas, la octava maravilla del mundo, ni hay por qué despreciarlos, como se ha hecho, como infantiles, decadentes y reaccionarios.

Edgar P. Jacobs en 1941

Han pasado los años y, de mano de este *revival*, Norma ha retomado los derechos de la serie y reedita ahora uno tras otro los álbumes de *Blake y Mortimer*, a gran formato y con ediciones que dan veinte vueltas a las de Grijalbo, esta vez con una vistosidad y un color que muchos desconocíamos. Para muchos, se trata de un clásico ignorado que ahora es posible conocer en una edición inmejorable. Para otros, incluyendo el que suscribe, es el reencuentro con uno de los mejores tebeos europeos, que sólo ahora podemos apreciar en todo su esplendor.

EDGARD PIERRE JACOBS, BARÍTONO

Edgard P. Jacobs, como todos lo conocen, llegó a la historieta muy tardíamente. En realidad, si bien el dibujo le había interesado desde siempre, su incorporación al mundo del tebeo profesional fue puramente accidental y por razones alimenticias. Esto, refiriéndose a quien se refiere, dicho aquí y ahora, en un país donde hay, habemos, cientos por no decir miles de pardillos que sueñan, o soñábamos hace años, con convertirnos en profesionales del cómic, es decir, en vivir de esto, y donde sabemos que no sólo es un sueño imposible sino que cientos de auténticos profesionales antes que nosotros acabaron dedicándose a otra cosa o muriéndose de asco, suena increíble y además nos llena de envidia. Como se suele decir, Dios le da pan al que no tiene dientes.

Jacobs, nacido en Bruselas en 1904, tuvo dos pasiones en su vida: el dibujo y la música, pero sobre todo la música, y concretamente la ópera. En 1921 debutó como figurante en el Teatro Real, se convirtió en barítono algún tiempo después, y actuó sobre todo en la ópera de Lille. Ya por entonces demostró el carácter polifacético de sus dotes artísticas realizando diseños de vestuario y escenografías teatrales. Durante veinte años simultaneó su carrera lírica con la de dibujante, en especial en el campo publicitario, realizando anuncios, catálogos e ilustraciones diversas, así como juegos, recortables, puzles... Sin embargo, la razón de ser de su existencia iba a ser la ópera. Visto retrospectivamente, resulta fácil relacionar esa pasión con el tono grandilocuente y espectacular de buena parte de su obra, los ademanes y expresiones quizás en exceso teatrales de sus personajes y los escenarios luminosos y repletos de color o, por el contrario, siniestros, fantasmales y envueltos en la bruma, pero siempre grandiosos, en los que se desarrollan los momentos culminantes de sus historias. El título de su autobiografía, en español, *Una ópera de papel*, nos indica ya con claridad que su obra historietística debe mucho a todo ello.

La prometedora carrera artística de Jacobs, sin embargo, iba a verse truncada, brusca y definitivamente, en 1940, a causa de la guerra y la invasión alemana. No sabemos adónde habría llegado, ni si habría conseguido alcanzar la fama y la gloria de los grandes cantantes de ópera. Aquello supuso para él el fin de un

GORDON L'INTREPIDE
DALE A ÉTÉ LIÉE À LA CHAISE ÉLECTRIQUE. DANS QUELQUES INSTANTS, LE COURANT SERA RÉTABLI. IL VA M'ÉTRE TÉLÉVISEUR DANS LE PETIT BUREAU... J'APRÉVIENDRAI LA CENTRALE ET VIENS ME REJOINDRE DANS LA TOUR... ZARKOF IRA CHERCHER DU RENFORT... IL FAUT SAUVER DALE À TOUT PRIX!
NE RÉTABLISSEZ LE COURANT QUE POUR LA LUMIÈRE... DE GRACE ISOLEZ LA CHAMBRE DES ÉLECTROCUTIONS! "BIEN, ERGON!"
DALE... LES LUMIÈRES VIENNENT DE SE RALLUMER SUR L'ORDRE DE GORDON" C'EST LUI QUI VIENT DE VOUS LIVRER AU LENT SUPPLICE DONT VOUS ALLEZ MOURIR"...
HAUT LES MAINS!
MING FAIT JOUER UN PANNEAU SECRET "GORDON, MING A TOUT PRÉVU!"
LA SEMAINE PROCHAINE
LE SAUT DANS LE VIDE.
Edgar Jacobs.

sueño, amén de una gran frustración. Quienes conocemos su obra como autor de historietas no podemos por menos que congratularnos, pues ese cambio de rumbo que lo obligó a dedicarse exclusivamente al dibujo como medio de subsistencia iba a abrirle, después de todo y con el tiempo, las puertas de la gloria, aunque no la misma con la que sin duda él había soñado.

UN FLASH GORDON APÓCRIFO

Fue su amigo Jacques van Melkebeke quien lo ayudó a entrar en la revista *Bravo*, donde, a partir de 1940 y durante dos años, dentro de las restricciones propias de la guerra y de la censura impuesta por los ocupantes alemanes, se volcó en la ilustración de cuentos infantiles, relatos y novelas, trabajo en el que aprovechó su ya larga experiencia en la publicidad. Su colaboración en la revista le abrió el camino al mundo de la historieta, y ello a raíz de la publicación en *Bravo* de las páginas dominicales de *Flash Gordon*.

Sin duda los ocupantes nazis debían considerar muy anodinas esas historias, al permitir su publicación: es curioso que muchos han considerado la larga saga de la lucha del legendario héroe de Alex Raymond contra el tirano Ming como una clara parábola del combate de la democracia contra el fascismo, precisamente la saga que se estaba publicando en *Bravo*. Parece evidente que los alemanes, quizás muy obtusos, no lo veían así, al menos mientras los EEUU se mantuvieron neutrales en el conflicto. Pero en 1942, con su entrada en la guerra, la cosa cambió y todas las series americanas quedaron proscritas. *Flash Gordon* quedó interrumpida y la redacción de la revista decidió continuar, o al menos terminar la historia inconclusa, para lo cual solicitó a

Jacobs, que nunca había hecho un tebeo, que se hiciera cargo de la serie y le diera un final decente.[1]

En realidad, Jacobs ya estaba familiarizado con *Flash Gordon*, pues era el encargado de colorear las páginas, que llegaban a Bélgica en blanco y negro, y además realizaba algunos retoques en la vestimenta de las heroínas que aparecían en la serie cuando aquélla era considerada demasiado sugestiva, diría que más por el conservadurismo propio de la Europa Occidental en aquella época que por los nazis, a los que posiblemente eso les daba igual. Aquél fue el primer contacto de Jacobs con la historieta; ni siquiera había leído *Tintín* y de buenas a primeras se encontró dibujando tebeos.

El caso es que nuestro hombre salió más que airoso de la prueba. Fueron sólo cinco páginas, todas ellas utilizando las mismas proporciones de dos tercios de página de las planchas dominicales de Raymond que ocupaban la portada de la revista cada semana. Para realizar los dibujos copió los personajes, posturas, expresiones faciales y fondos del material disponible del maestro americano, con tal habilidad que el cambio de dibujante pasó prácticamente desapercibido.

ENSAYO GENERAL: *EL RAYO «U»*

Acabado *Flash Gordon*, la redacción de *Bravo* solicitó a Jacobs, para llenar el hueco que dejaba, la creación de una nueva serie de características similares. Jacobs se puso manos a la obra, y así nació *Le rayon «U»*, historia que durante el bienio 1943-44 dio semanalmente un poco de alegría y evasión a los jóvenes lectores belgas en medio de las tinieblas de la ocupación alemana.

El formato de la nueva serie fue idéntico al de *Flash Gordon*, es decir a base de dos tercios de página cada plancha, compuesta por dos tiras con, en principio, tres viñetas en cada una, todas del mismo tamaño, excepto cuando la acción o la espectacularidad de la escena recomendaba una viñeta doble. Desde el primer momento, el diseño de los trajes, vehículos, fondos, incluso los mismos rostros de los personajes principales, estaban casi literalmente extraídos de *Flash Gordon*: el mayor Walton —no deja de resultar curioso un protagonista anglosajón en la Europa ocupada, donde el enemigo eran precisamente los anglosajones— adquirió los rasgos de Flash Gordon, el profesor Marduk no era sino Zarkov, y, naturalmente, la chica del grupo, Sylvia, era un clon de Dale Arden. Ni que decir tiene que, en la primera página, el malo de turno era idéntico, traje incluido, a Ming el Cruel. Por otro lado, la capital del futurista país de Norlandia, donde comenzaba la acción, no se distinguía en nada del Mingo de Mongo. En aquellas primeras páginas, hasta las poses de los personajes estaba copiadas del tebeo americano.

Sin embargo se unen a la acción nuevos personajes, más originales: el heroico, rubio, apuesto y bigotudo Lord Calder, quien, sin acaparar el protagonismo colectivo, eclipsa muy pronto al gordonesco Walton, y el malvado capitán Dagón, villano con bigotito negro que, junto con el anterior, va a tener una importancia clave porque prefiguran los de Blake y Mortimer, como también Adji, el criado hindú del primero. La acción pasa enseguida al lejano archipiélago de las Islas Negras, donde los héroes van a buscar el misterioso mineral conocido como uradium, imprescindible para desarrollar el famoso rayo U del título, con el que podrán enfrentarse al enemigo país de Austradia. Allí atravesarán selvas alienígenas y escarpadas montañas muy parecidas a las del planeta Mongo, se enfrentarán con monstruos prehistóricos, serpientes y tigres gigantescos y hasta con una tribu de hombres mono. La aventura, sin embargo, incorporará nuevos

[1] En España pasó lo mismo, sólo que unos cuantos años después, con la saga de Tropica. El encargado de terminar la historia fue nuestro Jesús Blasco.

El templo del Sol, *no sería igual sin Jacobs*

elementos del gusto del autor, como pterodáctilos, un reino precolombino subterráneo, aviones futuristas y, un poco de pasada, al aparecer el famoso uradium, una referencia a la energía atómica acompañada de una advertencia al peligro que entraña. En efecto, el príncipe Nazca entrega en un cofre el uradium a los protagonistas, advirtiéndoles: «Esta la piedra de la Vida y la Muerte. El que la posee se convierte en el igual de los dioses... Pero tened cuidado: ¡Puncha Taloc es un dios terrible!». Tal frase, escrita en 1944, en una época en que muy pocos sabían lo que era la energía atómica y aún menos preveían el horror de Hiroshima, resulta asombrosa, y sobrecogedora si se lee con la perspectiva histórica que tenemos hoy.

La historia, recopilada en álbum treinta años después, y leída hoy en día, resulta, pese a todos sus convencionalismos y lo esquemático de sus personajes, un tebeo muy logrado y entretenido, que no sólo da una idea de lo que Jacobs iba a ser capaz de hacer, sino que prefigura muchos de los elementos de *Blake y Mortimer*.

AYUDANTE DE HERGÉ

El encuentro con el creador de *Tintín*, ese mismo año de 1944, había de tener una repercusión considerable, no sólo porque fue la puerta que le condujo a la creación de la obra que le daría la fama, sino porque el trabajo que hicieron en común ambos autores iba a sentar las bases de lo que nosotros conocemos como línea clara, en torno a la cual se movería, durante al menos los siguientes veinte años, todo el tebeo francobelga.

Jacobs pasa a ser el primer ayudante de Hergé, colaborando con él en el remontaje y conversión al formato álbum de varias de las primeras historias de *Tintín*, dibujando además los fondos y coloreándolas: *Tintín en el Congo*, *Tintín en América*, *El Loto Azul* y *El cetro de Ottokar*. Igualmente, su contribución será decisiva en el resultado final de *El tesoro de Rackham el Rojo*, *Las siete bolas de cristal* y su continuación posterior, ya en la posguerra, *El templo del Sol*, álbumes en los que, sobre todo en este último, los maravillosos decorados, la prodigiosa ambientación y el lujurioso color, son parte esencial de la historia y contribuyen a hacer de *Tintín* el clásico incontestable que es en la actualidad.

Su fructífera colaboración no se limitará al mundo dela historieta, pues realizarán juntos muchas láminas para la enciclopedia *Voir et Savoir*, láminas sobre la historia de los medios de locomoción y del traje, dibujadas en su mayor parte por Jacobs, en las que se incluían dibujos de *Tintín* a cargo de Hergé. Es curiosamente aquí donde se producirá finalmente la ruptura entre ambos, al negarse Hergé a que la firma de Jacobs apareciese en las láminas, al lado de la suya. Actitud inconcebible hoy en día pero por desgracia completamente normal entre casi todos los grandes autores del tebeo a ambos lados del Atlántico durante la mayor parte de la historia de este medio de expresión.

Edgar P. Jacobs, Jacques Van Melkebeke y Hergé

Esa ruptura no supuso, sin embargo, el fin de una buena amistad, ni tampoco el de una relación profesional, que no había hecho sino empezar. Conviene recordar que Jacobs acudió en ayuda de su amigo cuando, tras la Liberación, Hergé fue acusado de colaboracionista y se encontró en una situación personal y laboral delicadísima. Realizaron al alimón las primeras páginas de varias historias de aventuras con el seudónimo Olav, pero no lograron interesar a ningún editor, por lo que quedaron sin continuación.

Es entonces cuando las aguas van volviendo a su cauce. La Liberación tiene como consecuencia el resurgimientò de las revistas de historietas tras un prolongado período de penuria y férrea censura: a la renovación de la revista *Spirou* se une, entre otras, la aparición de la revista *Tintin*, de la mano del editor Raymond Leblanc. El nuevo semanario tendrá como plato fuerte, naturalmente, al héroe de Hergé. En sus primeros números se publica la esperada *El templo del Sol*, cuyo impacto visual, como ya se ha dicho, debemos en gran medida a Jacobs. De hecho, Hergé va a ser, durante veinte años, el redactor jefe de la nueva revista, que irá reuniendo un creciente grupo de colaboradores, muchos de los cuales pasarán también a formar parte de su estudio: Jacques Martin, Paul Cuvelier, Albert Weimberg, Bob de Moor, Jean Graton... Pero el primero y acaso el más grande de todos, el primero en colaborar en la nueva revista desde su primer número, será su amigo Jacobs.

En principio, éste propuso una historia de corte medieval, Roland le Hardi, de la que llegó a escribir el guión completo. Sin embargo, la revista ya tenía previsto un buen número de historias de época, así que nuestro hombre, pese a su pasión por la Historia —que iba a sacar a relucir de todas formas, muy a menudo, en los años siguientes, como pronto veremos—, se vio obligado a buscar una alternativa y se decantó por un relato de ciencia ficción.

EL SECRETO DEL ESPADÓN

Curiosamente, la epopeya que nació con aquel histórico número 1 de *Tintin* tenía muy poco (por no decir nada) que ver con las fantasías de *Flash Gordon* y *El rayo «U»*. Se publicó al ritmo de una página por semana a lo largo de casi tres años y había de convertirse en una de las historias míticas del tebeo francobelga, y en todo caso en la historieta clave de la posguerra. No sólo por haber supuesto un entretenimiento apasionante en unos tiempos todavía difíciles en que las heridas de la guerra estaban aún por cicatrizar, sino porque, argumentalmente, viene a ser un reflejo, fantasioso pero muy vívido, y muy influido por el cine de la época, de la recién acabada conflagración mundial.

La historia no transcurre en un futuro hipotético, sino en el presente; esto es, al menos sobre el papel, en el de la época en que se realizó. En cualquier caso, el mundo que aparece en él es

el nuestro, o casi. Arranca de forma apocalíptica con el ataque aéreo simultáneo del Imperio Amarillo, un remedo del imperio japonés recién derrotado en el mundo real, contra todos los países occidentales y su aplastante victoria y conquista del mundo en una sola noche. La victoria es tan fulgurante que los protagonistas, el capitán Blake y el profesor Mortimer, que huyen poco antes del ataque a bordo de un avión y, tras duros combates aéreos con los cazas enemigos, acaban estrellándose, lo hacen en un Oriente Medio que para entonces ya está ocupado por los ejércitos amarillos. Dicho sea de paso, los soldados y oficiales de éstos en nada se diferencian, ni en uniformes, armamento, ademanes y comportamiento, con las de los malvados nipones que hemos visto en tantas películas americanas.

Este arranque inverosímil lo es aún más visto desde nuestros días, cuanto que el Imperio Amarillo no es otro que el del Tibet, que el tiránico Basam Damdu tiene su capital en Lhasa, y su palacio es el Potala, el hogar del Dalai Lama. Todos conocemos los prejuicios que se tenían en Occidente en aquella época contra los asiáticos, prejuicios en los que los recién derrotados y vituperados japoneses, Fu-Manchú y todos los orientales de ojos rasgados venían a ser lo mismo; sin embargo, no deja de chocarnos que los malvados orientales de turno

sean precisamente gente *a posteriori* con tan buena prensa como los pobres y sufridos tibetanos.[2]

A lo largo de 143 páginas, probablemente una de las historias más extensas de todo el tebeo francobelga, al menos de la época, mucho antes de que se pusieran de moda las macrosagas interminables que prolongan la aventura álbum tras álbum,[3] los héroes, el profesor Philip Mortimer, y el capitán Francis Blake, del Intelligence Service británico, serán perseguidos por el malvado coronel Olrik, mercenario occidental a sueldo de Basam Damdu y mano derecha de éste, que busca apoderarse a toda costa de la prodigiosa invención del primero, el avión supersónico sumergible conocido como *Espadón*, arma definitiva que es al mismo tiempo el último recurso de los resistentes que aún quedan en el Mundo Libre —esto es, Gran Bretaña y Occidente— para derrotar al Imperio Amarillo. Tras un sinfín de trepidantes peripecias mejor hilvanadas a medida que avanza el relato —tras aquel principio un tanto improvisado, Jacobs demostró que era capaz de escribir una historia sólida y coherente—, mezcla de hazaña bélica, aventura exótica y ciencia ficción, a lo largo y ancho del Pakistán y de Irán, nuestros héroes recalan en una sofisticadísima base secreta británica —al parecer, lo único que subsiste de la Gran Bretaña— bajo el estrecho de Ormuz, donde construyen el famoso avión a marchas forzadas y, a punto de ser aniquilados por las tropas enemigas, logran ponerlo a punto por los pelos y no sólo acabar con sus asediantes, sino destruir apocalípticamente Basam Damdu y su orgullosa capital con una bomba atómica, en un ataque inmediato y fulgurante.

De esta forma tan brutal, inaceptable, creo, para la mentalidad del hombre de hoy, pero al parecer muy asumible, sin problemas de conciencia, para el público de la época, acaba la gran aventura y la guerra mundial versión Jacobs.[4]

Destaquemos que, a excepción de Mortimer, los demás personajes importantes de la saga están extraídos, con variaciones mínimas, de *El rayo «U»*. Así, el flemático, heroico y marcial Blake no es otro que Lord Calver, incluso con su bigotito rubio; el malvado Olrik es un Dagón más elegante, refinado, astuto y canallesco, y Nasir, el aguerrido servidor bengalí de Blake, una puesta al día de Adji, aún más aguerrido, pero con barba. En cuanto a Mortimer, su modelo fue el ya mencionado Van Melkebeke, en la época primer redactor jefe de *Tintin*.

A reseñar la aparición en *El secreto del Espadón* de un sinfín de aviones de corte futurista, empezando por el que da título a la saga,

[2] Curiosamente, esa imagen siniestra, tan alejada de la extendida en los decenios siguientes, a partir de la invasión china y la fuga a la India del Dalai Lama, ha tenido su reflejo en otros tebeos de la época, como es el caso de *Buck Danny*, en el que los habitantes del Tíbet en general y los lamas en particular son escritos, avanzados ya los 50, como gente bárbara e incivilizada. Todavía quedaba mucho para que Hergé hiciera cambiar ese cliché con *Tintín en el Tíbet*.

[3] Quizá influido por Jacobs, Jean Michel Charlier inició esa misma tendencia en las páginas de *Spirou* con su *Buck Danny* —en la que los villanos eran los japoneses, idénticos a los «amarillos» de *Blake y Mortimer*— que, entre 1948 y 1951, vivió una historia, dividida en tres álbumes, aún más larga que totalizó más de 150 páginas y que a su vez no era sino la prolongación de una epopeya bélica comenzada mucho antes, tres álbumes antes, en 1946, casi a la vez que *El secreto del Espadón* comenzaba en *Tintin*.

[4] Muy poco después, Buck Danny finalizó su ciclo sobre la Segunda Guerra Mundial, frivolizando alegremente sobre las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki. Está claro que la mentalidad ha cambiado bastante desde entonces y, al menos en este asunto, para bien.

primos hermanos de aquéllos que ya introdujo en las últimas páginas de *El rayo «U»*, así como toda una parafernalia de artefactos y maquinarias vistosos y bastante plausibles, que hacen mucho más creíble la epopeya.[5]

Para acabar, añadiremos que Jacobs, al completar la historia, y poco satisfecho de las primeras 18 páginas, que desentonaban muchísimo con el final de la aventura, decidió redibujarlas y remontarlas, lo que redundó no sólo en una considerable mejora y en reforzar la unidad de aquélla desde el punto de vista estético, sino también desde el narrativo. No obstante, al observar *El secreto del Espadón* en su conjunto se advierte la evolución experimentada por el estilo de Jacobs durante su realización: las claras influencias iniciales de Raymond, tanto en el dibujo como en la composición de la página —en un principio tres tiras idénticas cada una con tres viñetas del mismo tamaño— se irán puliendo y estilizando, aproximándose al modo de hacer conciso y sin florituras de Hergé, mientras que el esquema de tres tiras, aun conservándose hasta casi el final, se verá matizado por la inclusión progresiva de infinidad de viñetas más pequeñas, unas debajo de otras, en el espacio que antes se reservaba a una sola, haciendo el relato más denso, pues cada página pasaba a tener un mínimo de doce viñetas cuando antes no pasaba de nueve.

ESCENARIO Y PERSONAJES

Las nuevas aventuras que comenzaron inmediatamente después suponen cierta ruptura con la saga inicial, cuya última viñeta describía el comienzo de la reconstrucción de Londres, símbolo de la civilización occidental, reducida a un amasijo de ruinas. El mundo que se describe a partir de la primera viñeta de la siguiente aventura, El misterio de la Gran Pirámide, no es sino el nuestro, tal y como lo conocemos, un mundo más o menos ordenado en el que no se hace apenas la menor referencia a Basam Damdu y a la guerra que supuestamente ha devastado parte del planeta. Poco después, en *La marca amarilla*, ambientada en su totalidad en un Londres maravillosamente recreado por Jacobs, no hay la menor huella de la susodicha destrucción. Es cierto que se hace

102 *Les aventures inconnues*

una brevísima referencia, muy de pasada, a la guerra, indicando discretamente, a pie de página, que hablan de la Tercera Guerra Mundial, pero esa indicación parece forzada, como un intento de dar más consistencia a la serie entera en su conjunto, ya que en la viñeta en cuestión se mencionan las bombas de la Luftwaffe, es decir, a la auténtica guerra que Inglaterra, y la Humanidad, acababan de sufrir. Obviamente, Jacobs, agotado el asunto de *El secreto del Espadón*, quiso dar otro enfoque a las historias de sus héroes, para lo cual obvió en buena medida la primera saga, que viene a ser una historia aparte de la serie. Desde ese momento, es el mundo real el que van a pisar los protagonistas, y así va a seguir siendo. Al menos en vida de Jacobs, pues volveremos a esta tema más adelante.

Con las nuevas aventuras, la personalidad de sus protagonistas, forjada en *El secreto del Espadón*, quedará definitivamente establecida, como también lo estará la de su enemigo y rival, pues Olrik, como gran villano que es, escapará —no sabemos muy bien cómo— de la destrucción de Lhasa y el Imperio Amarillo, para seguir amargando la vida a sus antagonistas.

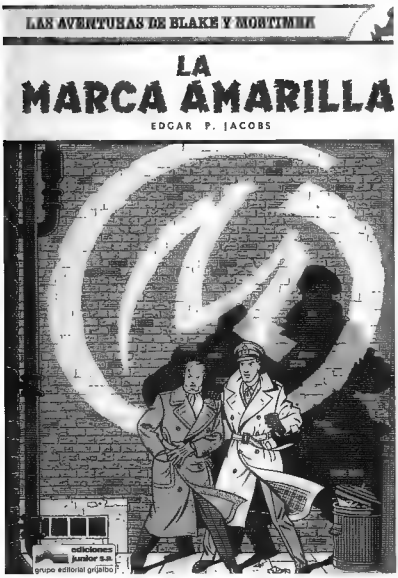
[5] Una última observación. Viéndolo de forma retrospectiva, es imposible no advertir los muchos puntos en común, quizás demasiados para ser casualidad, entre, como se ha dicho, una de las historias clave del tebeo francobelga de la época, *El secreto del Espadón*, precisamente con una de las más importantes del tebeo español también de posguerra, *Tragedia en Oriente*, publicada muy poco antes en las páginas de *Chicos*. También aquí se trata de un tirano oriental que, desde las montañas del Tíbet, intenta conquistar el mundo, con la ayuda de armas fantásticas, y cuyo intento acaba, después de un baño de sangre, con un final apocalíptico, que no aniquila, junto con sus hombres y su fortaleza, sin que quede bicho viviente. Es curioso cómo dos autores diferentes, desconocedores sin duda cada uno de la obra del otro, se hayan visto influidos de forma similar no sólo por un bagaje parecido de narrativa popular, sino por el impacto del horror de la espantosa guerra que el mundo acababa de sufrir.

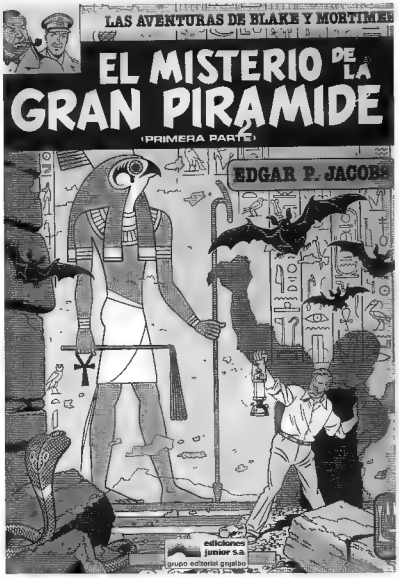
Vistos con ojos de hoy día, pueden parecer personajes muy convencionales, muy de una pieza, y en buena medida lo son. Son héroes a la antigua usanza, como las historias que protagonizaron, empezando por *El secreto del Espadón*, y la forma y el estilo con el que fueron narradas, y por ello quizás pasados de moda. Todo eso es cierto; pero no lo es menos que se trata, dentro de sus convencionalismos, de historias muy sólidas, y ellos, personajes igualmente bien construidos y con mucha fuerza.

El capitán Francis Blake es el típico y tópico militar británico, heroico, arrojado y fiel cumplidor de su deber, por la patria y por el rey —o, andando el tiempo, por la reina—, siempre dispuesto a arrostrar cualquier peligro si el deber lo requiere, con una acusada tendencia a disfrazarse de árabe o paquistaní claramente inspirada en el Kim de Kipling, sobre todo en las primeras historias de la serie. Su arrojo no le impide ser muy cuidadoso, precavido y reflexivo y estar en todo momento alerta frente a cualquier posible amenaza, lo que ayuda a él y a su amigo y compañero de aventuras a salir con bien de todos los apuros en los que se ven envueltos.

El profesor Philip Mortimer, por su parte, es de carácter más temperamental, expansivo e irreflexivo que Blake. No sólo es un científico genial, creador del avión fabuloso que inaugura la saga —en realidad, el único trabajo científico que ha realizado en toda la serie—, sino también un hombre de mente abierta, con una curiosidad insaciable, siempre deseoso de descubrir que hay más allá, siempre dispuesto a desvelar misterios, lo mismo si se trata de un asunto puramente policíaco como científico o arqueológico. Siendo como es el más humano y simpático de los dos héroes, no es nada extraño que, con el tiempo, haya ido arañando protagonismo en la serie, arrebatándoselo a Blake en algunos episodios en que éste apenas aparece. Es precisamente la intervención de Mortimer, atraído por tal o cual asunto que despierta su atención, la que desencadena la mayoría de las veces el comienzo de la aventura, a la que antes o después se incorpora Blake, generalmente en ayuda de su amigo. Añadamos que nuestros dos héroes, al contrario que otras muchas parejas de ficción, llevan lógicamente vidas profesionales distintas y separadas, aunque compartan un apartamento en Park Lane, en Londres.

No es posible hacer una semblanza de los protagonistas de la serie sin mencionar a su archienemigo particular. Olrik es un mercenario de modales pretendidamente aristocráticos —aunque está claro que es un plebeyo, un arribista sin escrúpulos— que demostró desde el principio ser un antagonista de tanto peso y fuerza como los héroes, y no un vulgar sicario más, ya que sirve a intereses ajenos cuando le conviene y a su manera, y actuará no pocas veces por su cuenta y riesgo. Lleno de recursos, con una habilidad y gusto por el disfraz y las dobles personalidades aún más acusados que en el caso de Blake, se rodea de una creciente cohorte de esbirros menos hábiles que él pero muy pintorescos, que lo acompañarán en sus enfrentamientos sucesivos con sus sempiternos enemigos. Olrik es, en buena medida, uno de los sucesores del maquiavélico conde de Henzau de *El prisionero de Zenda*, con el que tiene muchos puntos en común. Uno de ellos es la relación de rivalidad y odio mutuo no desprovista de cierta admiración que mantiene con los héroes, a los que, en la mejor

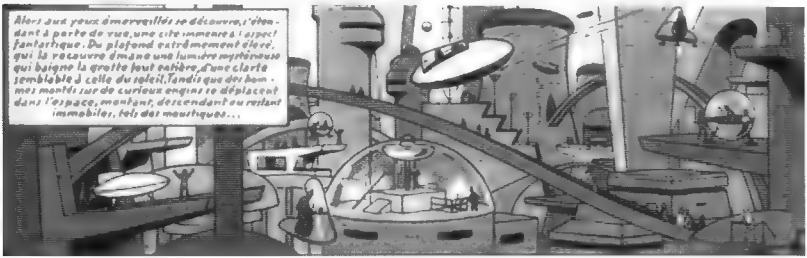




tradición del folletín de aventuras, no duda, cuando cree tenerlos a su merced, en contarles todos los detalles de sus malévolos planes, quizás por la necesidad de demostrarles, por un complejo de inferioridad inconfeso, que es aún más listo que ellos.

Los secundarios de la serie tampoco carecen de interés. El paquistaní Nasir, que había tenido bastante peso en la primera parte de *El secreto del Espadón*, como subordinado de Blake, su superior jerárquico, es un hombre de acción lleno de recursos que salva una y otra vez a los héroes y se verá limitado en los episodios siguientes al papel de criado indio de aquellos y su importancia se irá reduciendo progresivamente hasta desaparecer de la serie al convertirse, con la desaparición del imperio colonial británico, en un personaje anacrónico. El inspector Kendall, de Scotland Yard, el comisario Kamal, de la policía de El Cairo y, sobre todo, el comisario Pradier, de la Sureté, ocuparán un puesto similar al del inspector Lestrade en los relatos de Sherlock Holmes. Estos esforzados representantes de la ley serán un importante punto de apoyo para nuestros héroes, pero, al mismo tiempo, Blake y Mortimer les sacarán las castañas del fuego y lograrán el triunfo de las fuerzas del bien. No hay que olvidar a los malvados, pues los hay de mucha fuerza a pesar del papel preponderante y sempiterno de Olrik, y entre ellos destacan los que podríamos catalogar como «sabios locos», es decir, el infame y peligrosísimo Septimus, y el más frío pero no menos inquietante Miloch.

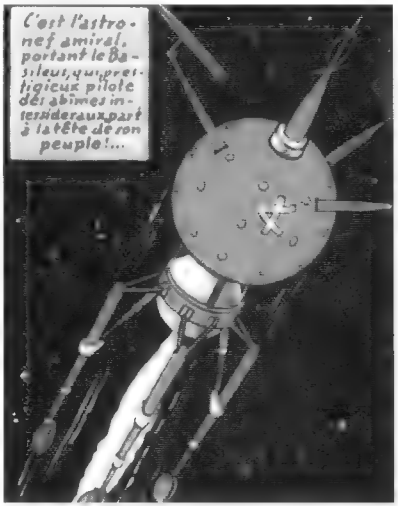
Por lo que se refiere a los personajes femeninos, no es que no cuenten, es que simplemente no existen, ni siquiera en el papel de comparsas; todo lo más, como figurantes, disimuladas entre las multitudes que llenan una estación de tren o una calle concurrida. Hay una excepción, ya muy avanzanda la serie, con la dama medieval de *La trampa diabólica*, pero se trata de una intervención de apenas unas pocas páginas. De hecho, ¿cómo iba Mortimer a hacer el papel de caballero andante sin una dama a la que defender? Miento. Me olvidaba de Mrs. Benson, la sexagenaria ama de llaves de Blake y Mortimer en Park Lane, que aparece una vez sirviéndoles el té. ¡Una sola viñeta en diez álbumes y veinticinco años de aventuras! Esta casi total relegación del género femenino en la serie, notoria incluso para las historietas de aquellas latitudes y aquella época —al fin y al cabo, Tintín tenía al menos a la Castafiore y los pitufos a la Pitufita— ha dado lugar, *a posteriori*, a muchos chistes a costa de la misoginia de los protagonistas, y a poner en tela de juicio la naturaleza de su estrecha relación personal, simbolizada en el piso que comparten en Park Lane.


Alors aux yeux émerveillés se découvre, s'étendant à perte de vue, une cité immense à l'aspect fantastique. Du plafond extrêmement élevé, qui la recouvre émane une lumière mystérieuse qui baigne la grotte faut rabbre d'une clarté semblable à celle du soleil. Tandis que des hommes montés sur de curieux engins se déplacent dans l'espace, montant, descendant ou restant immobiles, tels des mannequins...

LA EDAD DE ORO DE *BLAKE Y MORTIMER*

El misterio de la Gran Pirámide se comenzó a publicar en 1950 y es, como queda dicho, una historia de talante muy distinto al de su antecesora. El hallazgo de un antiguo papiro arrastra primero a Mortimer, que había acudido a El Cairo como arqueólogo aficionado, y luego a Blake, a una dramática aventura que los enfrenta nuevamente con Olrik, esta vez en el papel de simple gangster, en busca de la tumba del faraón Akenatón. Esta larga historia, que acabaría siendo reeditada en dos álbumes, permite a Jacobs dar rienda suelta a su pasión por la Historia, sin que se resienta en absoluto el ritmo a veces vertiginoso de un relato donde la acción no se detiene ni un instante. Indiana Jones y *En busca del arca perdida* están muy cerca del espíritu de este relato, con la salvedad de que la epopeya de Jacobs cuenta con una apabullante autenticidad documental de la que carece la película de Spielberg. El clímax de la historia, desarrollado a lo largo de más de veinte páginas a lo largo de pasajes y cámaras secretas subterráneos en lo más profundo de la Gran Pirámide de Keops, es uno de los momentos cumbre de la historieta francobelga de aventuras, coronado con un final antológico que muy pocas historias del género han conseguido.

A partir de entonces (1952) las historias serán más cortas por imperativos editoriales, en las dos décadas siguientes no superarán la extensión de un álbum, si bien el primero de éstos alcanzará la cifra récord de 66 páginas. En cualquier caso, las historias, muy densas y repletas de acontecimientos, no sólo no pierden en interés sino que rozan, si no alcanzan, la maestría absoluta. En este sentido, *La marca amarilla* no sólo es una obra maestra, sino que se convierte en la historia por antonomasia de Blake y Mortimer. Ambientada en la patria de los protagonistas, un Londres calcado minuciosamente del real —con ayuda de guías turísticas de la ciudad y de numerosas fotografías realizadas por el autor— y al mismo tiempo envuelto en la bruma y el misterio, un Londres de calles y muelles oscuros donde el peligro parece acechar a la vuelta de cada esquina, nos relata la búsqueda y persecución de un misterioso criminal que mantiene aterrorizada a toda Inglaterra y en jaque a Scotland Yard. Un *thriller* fascinante en el que la tensión y el suspense van en aumento a medida que avanza la historia, entre investigaciones y persecuciones sobre y bajo la gran ciudad, que desemboca paulatinamente en la ciencia ficción pura, con un tema tan sugestivo y a la vez tan desasosegante como lo es el control por medio de la tecnología del cerebro humano y la consiguiente reducción de las personas a meros robots sin mente. Esta historia ya mítica tuvo en vilo durante año y pico no, claro está, a la población británica, que no la conocía, sino a toda una generación de lectores de tebeos franceses y belgas, para quienes el mero título de este relato es ya un icono incontestable de la cultura popular.


C'est l'astronef amiral, portant le Basileus, qui, prestigieux pilote des abîmes interstellaires, part à la tête de son peuple!...

El enigma de la Atlántida, por su parte, es el primer álbum de la serie en que el elemento de ciencia ficción predomina, desde su mismo comienzo, por encima de cualquier otro. En ella, tras una breve referencia a los platillos volantes tan de moda en la época, nuestros héroes descubren bajo la superficie de las islas Azores una civilización subterránea muy desarrollada que resulta ser descendiente del antiguo imperio de la Atlántida. Jacobs retoma muchos de los elementos de *El rayo «U»*, así como otros que tomó prestados de *Flash Gordon* —¿quién con más derecho que él?—, sólo que mucho mejor hilvanados e integrados en la narración: artefactos y vehículos de anticipación, edificios colosales a medio camino entre Mongo y Metrópolis —la de Fritz Lang o la de Supermán—, trajes fantásticos salidos de los cómics americanos con capas y adornos de la antigua Grecia y hasta unos «bárbaros» que no son sino guerreros incas precolombinos, que no se entiende muy bien cómo vencen a una civilización, la de los atlantes, mucho más evolucionada tecnológicamente. Cómo no, Olrik aparece por allí, como casi siempre, para seguir haciendo la vida imposible a Blake y Mortimer, y animar una fiesta que ya de por sí estaba bastante animada sin él.

TIEMPOS MODERNOS

Los siguientes tres episodios tendrán un punto en común: todos ellos se desarrollan en Francia, París y alrededores, en un terreno mucho más próximo al autor que le permite ir a documentarse *in situ* y ambientar sus historias todavía más convincentemente, así como mucho más familiar —y gratificante— para el lector original de la serie, que en consecuencia se involucra aún más en el relato. En la primera, *S.O.S. meteoros*, de modo parecido a *La marca amarilla*, un misterio policíaco desemboca nuevamente en una trama de ciencia ficción: en esta ocasión, una conspiración a cargo de una potencia extranjera —obviamente la Unión Soviética, aunque no se la mencione por su nombre— altera artificialmente el clima para facilitar una invasión militar. ¿Hace falta decir que Olrik es el jefe de los espías extranjeros que montan el tinglado? En *La trampa diabólica*, en cierto modo una continuación de la anterior, Mortimer, en solitario, realiza contra su voluntad un viaje por el tiempo que lo llevará primero a la Prehistoria, luego a la Edad Media y finalmente a un futuro lejano en el que todavía le sobrará tiempo para derribar al tirano local del momento antes de volver a casa. Increíblemente, en esta ocasión, Olrik no aparece ni por el forro; es cierto que en aquel momento estaba entre rejas, pero eso para Jacobs era una minucia: si hizo escapar a Olrik de una explosión nuclear, ¿qué problema tenía en sacarlo de la cárcel?[6]

Ya a mediados de los 60, El asunto del collar nos relata un asunto en principio poco espectacular, simplemente una nueva trama policíaca con el robo del collar de María Antonieta, cometido,

cómo no, por Olrik, a quien ya echábamos de menos. Esta vez no hay parafernalia fantacientífica de por medio, pero las idas y venidas de los personajes, las aventuras y persecuciones, especialmente por las catacumbas de París —no parece existir una historia de Jacobs en la que los túneles y cavernas subterráneos, cuanto más largos los primeros y grandes las segundas, mejor, no ocupen un papel preponderante—, no tienen desperdicio. Sin embargo, aun estando admirablemente narrada y dibujada, a la historia le falta algo, quizás la atmósfera única que Jacobs supo imprimir a *La marca amarilla* y que aquí no es capaz de repetir. Es una historia más moderna, con un recurso mucho menor a los reiterativos y encantadores textos de apoyo que eran su marca de fábrica, y con un estilo de dibujo más evolucionado, quizás menos personal, mucho más realista, menos línea clara que en su edad de oro, una década atrás, en que la influencia de Hergé era manifiesta.

[6] Olrik, como todo villano fijo que se precie, vuelve a aparecer una y otra vez, redivivo, sean cuales sean las circunstancias en que le perdimos la pista la vez anterior. Pero, en honor a la verdad, rara vez le hemos dado por muerto y, si exceptuamos su regreso tras *El secreto del Espadón*, Jacobs siempre lo ha vuelto a poner en escena de forma plausible. No podemos decir lo mismo de otros villanos como Lady X, la mala titular de *Buck Danny*, o Arbacés, de *Alix*, personajes que siempren vuelven aunque se caigan por un barranco, destruyas el submarino o avión en el que escapan o les tires encima una montaña, napalm o una bomba atómica.

El exotismo volverá a la serie a comienzos de los 70 con *Las tres fórmulas del profesor Sato*, ambientada en un Japón moderno poblado de amables y no tan amables japoneses muy alejados, gracias a Dios y al paso del tiempo, de los estereotipos siniestros con que se comenzó la serie. Mortimer habrá de vérselas con una nueva maquinación a cargo de Olrik con robots de por medio capaces de suplantar a los seres humanos. La primera parte de la historia quedará acotada a un álbum estándar de 46 páginas, lo que hace que, de alguna manera, la aventura sea un relato «menor». Luego vendría un prolongado silencio, pues, aún con el guión acabado, la historia no sería terminada y publicada hasta 1990, con dibujos de Bob de Moor, también antiguo colaborador de Hergé y autor notable y muy emblemático de la línea clara, aunque poco original que, sin hacer un mal trabajo, no sería capaz de estar a la altura del maestro.

Éste había fallecido poco antes, en 1987, tras un prolongado, cómodo y bien merecido retiro, dejando un poco huérfanos a todos sus seguidores.

Peur?! Une force hostile?! Allons donc! c'est ridicule!... Voici la seconde mission que vous ratez d'une façon incompréhensible: d'abord Park Lane, et maintenant Limehouse Dock!... Je veux connaître la raison de ces échecs!... J'écoute!!!
Guinea-Pig l'a dit... au Maître... Guinea-Pig a eu peur!... peur!... peur!...

Está documentado la página con más texto de todo la historia del cómic (la marca amarilla, pág. 55)

RADIOGRAFIA DE UN AUTOR

La llamada línea clara o escuela de Bruselas tiene históricamente tres pilares fundamentales. Uno de ellos es, naturalmente, Hergé, y los otros dos son sus dos ayudantes más destacados. Ayudantes que lo fueron sólo durante un tiempo, y que siguieron luego por su cuenta carreras muy fructíferas: el primero de ellos es, por supuesto, nuestro amigo Jacobs; el segundo es Jacques Martin, el creador de *Alix*, de quien ya hablaremos largo y tendido en otra ocasión.

Volviendo a lo que decíamos al principio, nos encontramos ante un autor y una clase de historietas aparentemente muy pasados de moda, al tipo de tebeos que leían nuestros padres si no nuestros abuelos. Se ha dicho, y es cierto, que los tebeos envejecen muy mal, pero no lo es menos que no todos lo hacen igual. Hay tebeos del montón, y hay tebeos clásicos. Un clásico es aquel que su capacidad para hacer disfrutar con su lectura se mantiene con el paso de los años, o incluso, como el buen vino, mejora, pues el encanto que emana de sus páginas aumenta con el tiempo. Es algo parecido a lo que ocurre con muchos clásicos de la literatura. Tenemos un ejemplo clarísimo en Arthur Conan Doyle, por mencionar a un autor con muchos puntos en común con el caso que nos ocupa: la relectura de cualquier historia de Sherlock Holmes o del profesor Challenger —personaje todavía más próximo a nuestros héroes— nos sigue resultando a muchos muy gratificante, a pesar de contar ya con un siglo de antigüedad, y referirse a personas y estar escrito por un autor con una mentalidad muy diferente a la nuestra. Creo que ese es el caso de *Blake y Mortimer*, al menos si el lector es capaz de hacer el mínimo esfuerzo que implica ponerse en sintonía con la obra e introducirse en el mundo que se abre en sus páginas.

Los ingredientes de ese mundo son la aventura, el misterio, la historia y la ciencia ficción, ingredientes que no son sino los tradicionales de la línea clara porque son los que han cultivado sus creadores y Jacobs el que más y primero de todos. Como hemos visto, unos elementos predominan unas veces más que otros en las historias de Jacobs. La aventura es el ingrediente básico de *Tintín*; la historia, el de *Alix*; el misterio y, la mayoría de las veces, la ciencia ficción, los de *Blake y Mortimer*. Por encima de todo, las historias de Jacobs plantean casi siempre un misterio, un enigma, que nuestros héroes han de resolver. Un misterio arqueológico o histórico —*El misterio de la Gran Pirámide, El secreto de la Atlántida*—, policíaco —*La marca amarilla, El asunto del collar*—, científico —*S.O.S. meteoros, Las tres fórmulas del profesor Sato*—, que se complican y/o resuelven mediante la aventura y, la mayoría de las veces, con explicaciones fantacientíficas si no creíbles al menos muy sugerentes.

Lo primero que salta a la vista cuando se hojea cualquier álbum de la serie es su presentación, su aspecto gráfico, lo elaborado que está. El dibujo es minucioso, y cada elemento está siempre en su sitio y perfectamente construido o reproducido, tanto los personajes, como su vestuario, los objetos y los fondos. Todos los ambientes rezuman autenticidad, lo mismo si es el interior del Museo Egipcio como los muelles de Londres o la campiña francesa. Los laboratorios secretos y subterráneos, las maquinarias y artefactos fantásticos, los vehículos futuristas... Toda esta parafernalia resulta convincente, al menos para el lector poco ducho en cuestiones científicas. Es evidente que el autor se ha tomado su tiempo y ha invertido una cantidad enorme de horas de trabajo para conseguir una perfección gráfica y ambiental casi total.

Leamos ahora la historia. Si el dibujo es bueno, no es menos cierto que el guión está muy trabajado y cuidado en sus menores detalles, sin dejar cabos sueltos ni los típicos olvidos o incongruencias que nos irritan en casos de guionistas tan celebrados como, por ejemplo, Charlier. Salvo quizás en el arranque de *El secreto del Espadón*, es evidente en cualquiera de las historias de Jacobs que no es el clásico tebeo que el autor ha comenzado sin tener una idea clara de su desarrollo posterior y aún menos de su final, y que saldrá mejor o peor en función del talento del guionista. Su lectura deja entrever que sabe en todo momento adónde va a ir a parar la historia. Sus relatos considerarse anticuados, demodés, incluso ingenuos —todo ello resulta bastante discutible—, pero lo que está claro, una vez aceptadas las reglas del juego, es que son muy sólidos y elaborados. Jacobs no deja nada al azar, cada elemento de la trama está en su sitio y tiene un propósito.

El argumento típico de una historia de *Blake y Mortimer* arranca con un comienzo impactante que atrae la atención del lector, un comienzo que plantea un misterio, una incógnita: el robo de las joyas de la corona en *La marca amarilla*, el hallazgo del pergamino de Manetón en *El misterio de la Gran Pirámide*, las perturbaciones meteorológicas en *S.O.S. meteoros*... Luego comienza la aventura, primero de forma lenta, tranquila, generalmente en forma de investigación que avanza poco a poco y que va intrigando más y más al lector y se hace más intensa y emocionante página a página. El ritmo es preciso, sin altibajos. No hay lugar para el cansancio ni el aburrimiento. Luego se acelera en un crescendo de acción y persecuciones que culmina en un final generalmente apoteósico, tras el que viene un epílogo más o menos breve y reposado que nunca defrauda al lector.

Añadamos que se trata de historias largas, por el número de páginas y de viñetas por página, alternando la página de tres tiras con la de cuatro de un álbum al siguiente, aunque incluyendo con gran frecuencia dos viñetas, una sobre otra, en el espacio de una sola. Todo ello con una profusión de diálogos y de textos de apoyo en cantidades ingentes que pueden resultar excesivos para el lector de hoy día. *Blake y Mortimer* no es una historieta que puedas leerte en un rato en el sofá después de comer. No. Se trata de historias largas y densas, a las que tienes que dedicar toda la tarde; exactamente igual que si te pones a ver una película. Jacobs declaró en alguna ocasión que era incapaz de contar nada en 44 páginas. Para él, los estrechos márgenes del álbum tradicional no son suficientes. Por ello, sus historias más cortas nunca tuvieron menos de las 62 páginas del álbum estilo *Tintín*, y eso aumentando las

ET VOICI QU'AUX YEUX ÉTONNÉS DE MORTIMER SE DÉCOUVRE UNE VASTE SALLE BOURDONNANTE, TOUT IMPRÉGNÉE D'UNE FORTE ODEUR D'OZONE ET DONT LES MURS SCINTILLENT D'UNE MULTITUDE DE VOYANTS AUX FEUX MULTICOLORES ...
12

tiras de tres a cuatro, como en *S.O.S. meteoros* o *El enigma de la Atlántida*, historias que, sobre todo la segunda, merecían sin duda los dos álbumes para un desarrollo completo.

Es posible que en realidad Edgard Jacobs nunca fuera realmente un genio, sino sólo un creador muy hábil y puntilloso capaz de escribir y reescribir una historia, de dibujar y redibujar una escena, de reelaborarla y remontarla incluso una vez acabada su publicación por entregas en revista, antes de la edición en álbum. Jacobs sólo estaba satisfecho cuando había logrado, a su juicio, un trabajo perfecto, impecable, sin aristas, pulido al milímetro. Unió a su indudable talento una conciencia profesional como pocos de sus colegas llegaron a alcanzar. Este es probablemente el secreto de su maestría, así como la explicación de su relativamente escasa producción desarrollada a lo largo de treinta años: sólo trece álbumes, pero cada uno de ellos una obra de arte.

¿De dónde salió la inspiración para esa obra? Es evidente que no surgió de la nada. Todo autor arrastra una serie de influencias. En el caso de Jacobs, éstas son fundamentalmente sus lecturas de juventud: Alejandro Dumas, Maurice Leblanc, Gastón Leroux, Julio Verne... pero, sobre todo, Conan Doyle y H.G. Wells.[7] Y, efectivamente, las historias de nuestros dos héroes tienen muchísimo en común con las andanzas de Sherlock Holmes y Watson y con los desasosegantes relatos del creador de *La máquina del tiempo*; de hecho, La trampa diabólica es casi un *remake* de ésta. Por lo que a la ciencia ficción moderna se refiere, Jacobs reconocía un tanto azorado en una entrevista que la desconocía por completo, porque su trabajo con *Blake y Mortimer* no le dejaba tiempo para leer. Añadamos que en su bagaje cinematográfico aparecen *M, el vampiro de Düsseldorf*, de Fritz Lang, *Tres lanceros bengalíes* y muchas películas policíacas francesas, por referirnos a los ejemplos más significativos.

Ya que hablamos de cine, no es ocioso comparar a Jacobs con Alfred Hitchcock, con el que tiene muchos puntos en común. En una ocasión, vio una entrevista que hacían en la televisión al genio del suspense; asombrado, advirtió que el genio inglés tenía exactamente sus mismas ideas sobre el guión y el montaje. Si no recuerdo mal, fue Hitchcock quien dijo que una película debía empezar con un terremoto y luego continuar de ahí para arriba. Si observamos sus películas y las comparamos con las historias de Jacobs es fácil encontrar estructuras narrativas similares.

Pasemos ahora a su método de trabajo, un trabajo lento, prolongado y laborioso que ha hecho de su obra lo que es, y que ha influido en muchos otros autores, especialmente los adscritos a la línea clara. Desde luego, Jacobs no era como el típico aficionado a quien se le ocurre una idea y empieza, sólo con ella, a dibujar una primera página y a ver qué sale. No. Lo primero que hacía nuestro hombre era escribir una sinopsis de la historia. Después, se documentaba a fondo, leyendo todo lo que caía en sus manos que le pudiera servir, reuniendo información gráfica y fotográfica y, si era posible, viajaba al lugar donde había de desarrollarse la historia. Luego escribía el guión propiamente dicho y buscaba un título. Entonces ya podía realizar un primer montaje de la historia mezclando textos y esbozos, al que seguía un segundo, más afinado, en el que lo acomodaba al número de páginas que había de tener el álbum. A continuación redactaba el texto definitivo. Luego dibujaba los decorados donde iba a tener lugar la acción, así como los planos de los aparatos que aparecían, fueran fantásticos o no. Después, realizaba un primer boceto de cada viñeta de la historia, y luego un segundo en el que cada personaje era colocado en su decorado correspondiente. Finalmente, hacía el dibujo definitivo a lápiz que luego pasaba a tinta.

[7] Jacobs realizó en 1947 unas ilustraciones de *La guerra de los mundos* para *Tintín* en blanco y negro con múltiples tonalidades en gris sencillamente maravillosas. No sólo recreaban a la perfección la célebre y terrorífica novela de H.G. Wells sino que fueron el mejor homenaje posible al autor cuya obra tanto disfrutó durante su juventud, además de una demostración de la talla de Jacobs como ilustrador.

Et soudain, comme ceux-ci se jettent sur lui un immense éclair aveuglant jaillit de son corps et les renverse tous sur le sol, inanimés!...

Para sus historias desarrolladas en Francia o Inglaterra, Jacobs fue personalmente a realizar fotografías, dibujar croquis, y, sobre todo, a impregnarse de la atmósfera del lugar de la acción, para poderla plasmar de forma convincente en el tablero de dibujo. Conviene añadir que ya en 1944 se había ido con Hergé de excursión en busca de fondos para *Las siete bolas de cristal*. Para *El misterio de la Gran Pirámide* se buscó un contacto en El Cairo para que le facilitara información gráfica y escrita sobre el país. Para *El secreto del Espadón* se leyó primero un libro sobre el Beluchistán y luego mantuvo correspondencia con el autor para que le diera información suplementaria; incluso logró de éste que le sugiriera el emplazamiento ideal de la base secreta donde transcurre buena parte de la historia. Todo esto es más meritorio tratándose de una época en que no existían ni Internet ni los medios enormes de información con los que contamos hoy en día.

Para dar credibilidad a sus extrapolaciones fantacientíficas, Jacobs se basaba siempre en la realidad del momento. A partir de los conocimientos que se tenían sobre un tema dado, dejaba volar su imaginación, pero siempre sobre una base sólida,

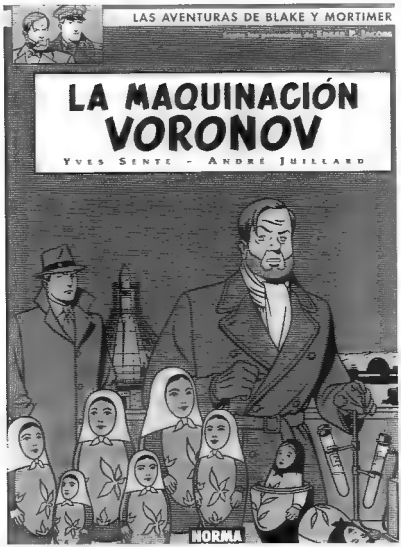
cuanto menos verosímil para el profano. Para *El enigma de la Atlántida* se basó en las teorías existentes en aquel entonces, que consideraban como muy probable que las islas Azores, donde tiene lugar la acción, fueran lo que quedaba del mítico continente desaparecido. Posteriormente, cuando los nuevos descubrimientos geográficos invalidaron tal argumento, declararía que, de haber tenido esa información en su momento, habría rehecho completamente el guión de su historia para acomodarla a la realidad.

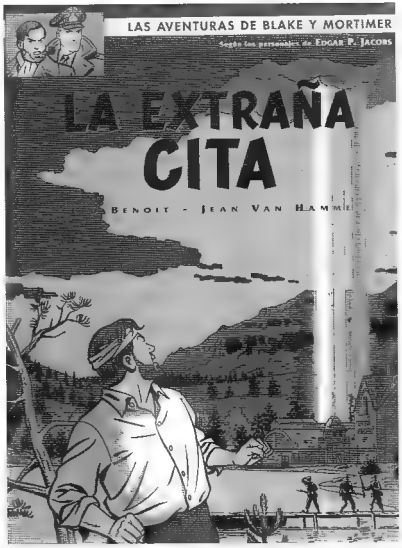
Más madera. Nuestro hombre realizaba planos de los escenarios de las aventuras, trazaba sobre ellos las idas y venidas de los personajes y se iba de excursión cronómetro en mano para calcular el recorrido del héroe y comprobar si era posible ir del pueblo tal a la estación de tren cual en equis tiempo. Para *Las tres fórmulas del profesor Sato* realizó un viaje en un avión Piper para comprobar si era posible vaciar disimuladamente el contenido de una copa de sake, como luego hace Mortimer en la historia. Hacía maquetas de aviones, barcos, submarinos, para poderlos dibujar luego fielmente desde todos los ángulos. Para realizar convincentemente al famoso profesor Sato llegó incluso a modelar su efigie en arcilla... sin tener siquiera nociones de modelado. Cada personaje de importancia, cada objeto era esbozado una y otra vez hasta conseguir el aspecto que él deseaba. Los robots de la historia en cuestión, por ejemplo, sufrieron mil versiones y modificaciones antes de tener el aspecto con el que aparecen en el episodio. Para los aparatos confeccionaba croquis explicativos con su hipotético funcionamiento.

Además de los mil y un bocetos previos, cada dibujo era realizado primero a lápiz en tiras de papel cebolla, todas las veces que hiciera falta hasta conseguir dar con el tratamiento y el encuadre definitivos. Cada página, una vez pasada a tinta, debía de quedar impecable. Basta ver cualquier página de cualquier álbum de Jacobs para advertir hasta qué punto está cuidada la composición de página, de una simetría casi perfecta, el equilibrio entre las diferentes formas y volúmenes, entre los bloques de texto y el dibujo, y también, muy notoriamente, entre las diferentes manchas de color.

Pues si Jacobs fue un pionero en cuanto a la documentación, también lo fue en el tratamiento del color, hecho nada extraño cuando recordamos que fue pintor y dibujante publicitario desde muchos años antes de dedicarse a la historieta. Esto no es siempre apreciable en todas las ediciones de sus historias, pues en muchas no se han respetado las indicaciones para el color de las ediciones originales o los tonos quedan muy apagados. Jacobs fue quizás el primero en Europa en dar al color un papel narrativo, más allá del meramente decorativo. Concebía cada página con el predominio de uno o varios colores que se complementaban o, a veces, se oponían violenta y deliberadamente unos a otros. El color tiene en sus historias un propósito expresionista, como expresionista es a menudo el tratamiento de la historia y del dibujo: el azul para la noche y el frío, el rojo para interiores poco iluminados y para escenas de gran tensión... Por ejemplo, los tonos grisáceos y fríos de los húmedos muelles londinenses envueltos en la niebla de *La marca amarilla*; el agobiante tono rosáceo del interior de la Gran Pirámide, que refuerza la sensación de claustrofobia de los protagonistas aislados del mundo exterior, en oposición al brillante y cegador amarillo del tesoro de la cámara del faraón Akenatón... Jacobs llegó incluso a colorear los cartuchos de texto con tonos complementarios de los

Une dernière question, Mrs Campbell... J'ai eu l'impression que vous m'attendiez... Est-ce exact?
Votre venue ici était prévue depuis le début, professeur. Le capitaine Blake savait que, en temps utile, vous comprendriez son "message"





dominantes en el dibujo, para distinguirlos claramente de los «bocadillos» con los diálogos de los personajes.

Por lo que se refiere a los famosos textos de apoyo que muchos consideran farragosos y reiterativos y que no hacen sino hacer más fatigosa la lectura, Jacobs los consideraba indispensables, una especie de «banda sonora» que subraya la acción. Como he dicho al principio, en realidad se trata de ponerse en la onda apropiada para sintonizar con esta obra. Una vez te acostumbras, adviertes que es así, que el texto, incluso cuando describe reiterativamente la misma acción que vemos en el dibujo, lo que hace es subrayar ese momento, esa misma acción; a menudo, suministra información adicional que el dibujo por sí sólo no es capaz de reflejar, lo que ha ocurrido inmediatamente antes y a veces inmediatamente después de lo que ocurre en la viñeta —eliminando así viñetas innecesarias—, o lo que piensan o sienten los personajes en ese momento. De hecho, viene a ser el equivalente de la voz enen off que oímos en tantas películas, antiguas y modernas, que le dan a la historia un tono y una dimensión peculiares que no tendrían de otra forma.

¿Y por qué no? ¿Acaso Van Hamme es un guionista superior a Charlier porque el primero apenas usa textos de apoyo y el segundo los empleaba a mansalva? Se trata, en mi opinión, de formas diferentes pero completamente válidas, cada cual a su manera, de contar una historia, y, en nuestro caso, la forma de contar esta clase de historia. En el caso de Jacobs, igual. Lo mismo se puede decir de los diálogos: probablemente los personajes de Jacobs sean los más charlatanes de toda la historia de la historieta, y en todo caso sus bocadillos alcanzan a veces dimensiones quijotescas. Véase a modo de ejemplo la página 55 de *La marca amarilla*, probablemente la de más texto de la historia: 793 palabras en el original, con más espacio para el texto que para el dibujo. Y, sin embargo, la historia no se resiente en absoluto. Dicho sea de paso, nuestro hombre fue cualquier cosa menos un escritor torpe o aburrido: sus textos son claros, ágiles y precisos, como lo son las historias que salieron de su pluma. Sí, muchas veces teatrales y grandilocuentes, como a menudo lo eran los gestos y expresiones de sus personajes, de los actores de su «ópera de papel». Pero todo ello forma parte del atractivo, del encanto especial que tenían, tienen hoy día, las historias que minuciosamente, amorosamente, escribió y dibujó y dejó a la posteridad.

A este respecto, es de lamentar que Jacobs, al contrario que otros grandes dibujantes compatriotas suyos —como Jacques Martin, como Tillieux, o muchos otros, la mayoría de ellos, como argumentistas, como fabuladores, como escritores, muy por debajo de él—, optase por ser en todo momento autor completo de sus obras en vez de dedicar aunque fuese algún tiempo y esfuerzo en escribir historias para otros dibujantes. Sin duda muchos lo habríamos agradecido.

Edition spéciale! Un espion arrêté révèle l'existence d'un réseau d'agents étrangers sur le territoire britannique!
Demandez le Daily Mail! Y a-t-il une taupe à l'intérieur service Service

EL RETORNO DE BLAKE Y MORTIMER

Es evidente que la publicación en 1990 de *Mortimer contra Mortimer*, conclusión de *Sato* largo tiempo esperada, no acabó con el deseo de los lectores de leer nuevas aventuras de sus héroes. Cuando Dargaud se hizo con los derechos de los personajes, buscó autores que fueran capaces de sacarlos adelante. Y los encontró. Probablemente la elección no pudo ser más obvia y afortunada: el guión fue encargado a Jean Van Hamme, sin duda el mejor guionista de historieta de aventuras de Europa: los rotundos éxitos de *Thorgal*, *XIII* y *Largo Winch* atestiguaban ya de por sí que este autor todoterreno podía ser uno de los más adecuados.

Curiosamente, en vez de tratar de poner al día a los personajes, como se ha hecho con tantos héroes clásicos de la historieta, como Buck Danny o Barbarroja, con resultados, dicho sea de paso, a veces discutibles, Van Hamme optó no por continuar la serie a partir de donde Jacobs y Bob de Moor la dejaron, ya en los noventa, sino por retroceder a la época dorada de Blake y Mortimer, es decir a los años 50. Una elección genial o, si se prefiere, una simple cuestión de sentido común, pues ¿qué sentido tendrían unos Blake y Mortimer en la actualidad? Van Hamme, o sus editores, tuvieron el acierto de comprender que esa clase de aventuras, esos personajes, serían completamente anacrónicos ambientados en el mundo actual, como lo sería Indiana Jones, o como lo eran ya Holmes y Watson en aquellas entrañables películas de los años 40 protagonizadas por Basil Rathbone. ¿Alguien se imagina a nuestro héroes persiguiendo a La Marca Amarilla por las calles del Londres de Tony Blair, Míster Bean y los Backstreet Boys? No contentos con eso, la elección del dibujante fue también muy acertada: Ted Benoit es, pese a no haberse prodigado mucho, probablemente el mejor exponente actual de la línea clara, hasta el punto de no parecer un dibujante de hoy en día: su estilo detallista y puntilloso, además de absolutamente retro ha hecho que su obra haya sido muy reducida, y a la vez le convertía en el candidato perfecto para suplir a Jacobs. Como colofón, Van Hamme cogió el toro por los cuernos y, nueva decisión genial, adoptó camaleónicamente la forma de narrar de Jacobs, con páginas repletas de diálogos y constantes textos de apoyo, precisamente él, que había hecho de la ausencia de éstos su divisa personal desde su irrupción en el mundo de la historieta a finales de los 60.

Cuando en 1996 aparece *El caso Francis Blake*, está claro que nos hallamos ante una nueva historia de Edgard P. Jacobs, al estilo Jacobs, pero sin Jacobs. Sí y no porque el relato, en guión, espíritu y dibujo, es puro Jacobs al 99 por ciento, y la trama, absorbente y apasionante, poco tiene que envidiar a los relatos clásicos del autor. Sin embargo, hay elementos novedosos: la peripecia de espionaje, que nos recuerda, y mucho, a *Los 39 escalones* de Alfred Hitchcok es más seria, más realista, menos festiva si se quiere que las aventuras clásicas de Blake y Mortimer, es decir, tiene, pese a estar ambientada en el pasado, una visión más moderna; aparecen por primera vez mujeres en papeles de peso, y los héroes, sin dejar de ser ellos mismos, los de siempre, tienen más matices, son más vulnerables, son más humanos, más personas, más creíbles y convincentes.

Parece ser que Van Hamme no tenía pensamiento más que de realizar una sola historia de los héroes de su infancia; afortunadamente para nosotros, cambió de idea. Pero, mientras, Dargaud

DEVANT MORTIMER SURGIT SE TIENT UN AUTRE LUI-MEME QUI L'APOSTROPHE JOVIALEMENT :..
Hello! Comment allez-vous, chère vieille chose ?..

buscó nuevos autores para la serie y se decantó por un guionista desconocido que había presentado una sinopsis bajo seudónimo. Sorprendentemente, el elegido resultó ser nada menos que el nuevo director editorial de Lombard, la antigua editora de *Tintin*, el mismo que había escrito el guión de una página test para buscar ayudantes para Ted Benoit. Se puede pensar que esta anécdota es ficticia, inventada para justificar el «enchufe» de un alto cargo editorial —no olvidemos que Dargaud y Lombard son socios desde hace varias décadas, desde los tiempos de *Pilote*—, pero lo cierto es que la elección de Yves Sente, que hasta entonces jamás había escrito nada, aparte de circulares y memoranda, resultó un acierto tan grande o más que la de Van Hamme.

Increíblemente, la nueva historia, *La maquinación Voronov*, aparecida en el 2000, con dibujos nada menos que de André Juillard, es casi una obra maestra del género de aventuras y de espionaje, superior incluso a *El caso Francis Blake*, cuyos aciertos retoma, incluyendo los nuevos personajes secundarios creados por Van Hamme. Otro acierto es la introducción de los soviéticos como enemigos; o mejor dicho, de una facción de éstos, con Olrik esta vez como agente de la KGB. (Bien mirado, no es nada extraño pues parece que está claro que la potencia extranjera para la que trabajaba en diversos episodios de Jacobs no era sino la Unión Soviética, aunque sin nombrarla.) La conspiración con que se trata de eliminar a los líderes occidentales por medio de un letal virus extraterrestre —que nos retrotrae a *La amenaza de Andrómeda*—, con la visita de nuestros héroes a Moscú y la fuga de Blake de la mismísima Lublianka está maravillosamente narrada, con un sentido del suspense y un ritmo en crescendo a la mejor tradición de Jacobs. El álbum se cierra con la noticia del lanzamiento del Sputnik, que por un lado sirve para finalizar la historia con una nota optimista sobre el futuro, y por el otro contribuye a hacer ésta más realista, al hacer a los protagonistas testigos de un acontecimiento histórico real. Señalemos de paso el notable esfuerzo de Juillard, uno de los mejores dibujantes franceses, para amoldar su estilo, de las minuciosas reconstrucciones de época a las que nos tiene acostumbrados desde *Arno* y *Las siete vidas del Gavilán*, al de el maestro Jacobs, sin por ello renegar, más bien al contrario, de sus cualidades artísticas.

Si *La maquinación Voronov* supera a *El caso Francis Blake*, Van Hammè y Benoit se tomarán la revancha con *La extraña cita*, soberbia epopeya de ciencia ficción pura, en la que se vuelve a los orígenes de la serie, para sorpresa y gratificación de los lectores. Sin ánimo de desvelar la trama para no fastidiar a los que aún no han leído el álbum, diré que aquí Van Hamme cumple probablemente uno de sus sueños de adolescencia, al retomar los elementos que dieron origen a *Blake y Mortimer* y jugar con ellos para crear una historia moderna, ingeniosa y trepidante, y al mismo tiempo absolutamente fiel al espíritu original de la obra, incluso más fiel que el

propio Jacobs, que como ya vimos había relegado las implicaciones de *El secreto del Espadón* poco menos que al limbo.

Es difícil decidir cuál de los dos equipos, si Van Hamme-Benoit o Senté-Juillard, está haciendo un mejor trabajo, pero no cabe duda de que Edgard P. Jacobs difícilmente habría podido soñar con unos sucesores más brillantes, logrando la hazaña, si no el milagro, y por partida doble, de continuar hoy día, ya en pleno siglo XXI, con las aventuras de *Blake y Mortimer*, con una fidelidad absoluta a su espíritu y a su estética, y al mismo tiempo con mentalidad de hombres de hoy. Resulta indudable, además, que este prodigioso revival ha contribuido como nada ni nadie a la reedición y relectura, para los lectores de siempre y los nuevos que van llegando, de los antiguos y antológicos álbumes de la saga.

Por mi parte, confío en que sigamos teniendo *Blake y Mortimer* para rato. Ojalá pudiera decir lo mismo de otros muchos héroes de la historieta que, sin renegar para nada de las historias maravillosas que protagonizaron en el pasado, o quizás por eso mismo, debían estar durmiendo el sueño de los justos desde hace ya muchos años.

© 2003, Ángel Olivera.

DE *MORTADELO* A *RAMBLA*

LOS CÓMICS EN ESPAÑA (1968-2002): 4

Rafael Marín

Hubo una época en que pensamos que esto era Jauja. Los años 70 conocieron una explosión inusitada en el tebeo de calidad en nuestro país, primero con la revista Trinca *y los autores de primera fila que allí se presentaron o se redescubrieron para las generaciones de entonces; luego, una vez muerto el dictador y eliminada la censura, con el aluvión de revistas que dieron rienda libre a la imaginación de lectores gracias a la imaginación y el esfuerzo de guionistas y dibujantes. Fueron tiempos gloriosos en que el tebeo español fraguó páginas históricas y se crearon los últimos grandes personajes, nuestros últimos mitos de andar por casa.*

EL ÚLTIMO GRAN HÉROE DE ACCIÓN

El baile de máscaras que supone la profusión de títulos de similares contenidos al que Bruguera es tan dada se estabiliza por fin con la aparición de *Mortadelo* en noviembre de 1970. Olvidados los supuestos anhelos reformistas o «modernos» del título inmediatamente anterior, *Gran Pulgarcito*, la nueva revista supone un bajón notable en cuanto a calidad formal con respecto a su predecesora, aunque sobrevive trece años en el mercado e incluso goza de una segunda reencarnación cuando en la década de los 80 Bruguera se reconvierte en Ediciones B. El material francés, por lo pronto, se reduce a *Aquiles Talón*, *Astérix* y *Blueberry*, este último editado en un molesto bicolor justo cuando *La mina del alemán perdido* lanza a dibujante y personaje a su más interesante gama cromática. Hay material de la agencia IPC de interés claramente secundario: *Cuervo Loco* y *Los Rogers Rangers*, por ejemplo. Mientras tanto, los títulos de la casa continúan en su tónica habitual: *Anacleto* y *La abuelita Paz*, de Vázquez; *La Panda* y *Pepe Barrena*, de Segura; *Segis y Olivio*, de Rovira, y *Caco y Coco*, de Allué.

Aunque *Mortadelo* es la estrella de la revista, como demuestra su ascenso al título y su aparición en la portada, su interés queda en un relativo segundo plano ante la «resurrección» de *Zipi y Zape*, de Escobar, quien consigue modernizar a unos arquetipos de planteamientos tan clásicos como agotados hacía años, y sobre todo *Sir Tim O'Theo*, el tercer personaje de Raf en la revista (junto a *Flash el fotógrafo* y *Manolón*), una interesante y sobre todo inteligente aproximación al tema detectivesco británico, al que se parodia y homenajea a partes iguales con un claro conocimiento de causa y unos guiones que escapan a los burdos convencionalismos de la casa.

Pero la perla blanca de *Mortadelo* no se encuentra en las series de humor. Ni siquiera en el cada vez más escaso material francés. El bombazo de la revista es sin duda un personaje nuevo y antiguo al mismo tiempo, donde se aúnan la nostalgia y la expectación por lo novedoso. *Mortadelo* se apunta el gran tanto de su vida con la publicación de *El Corsario de Hierro*, que supone el reencuentro (tras algún extra aislado de *Pulgarcito*) de los autores originales de *El Capitán Trueno*, Víctor Mora y Ambrós.

Por uno de esos incomprensibles quiebros del destino, un autor de la categoría de Ambrós había desaparecido virtualmente del panorama tebeístico español tras su marcha de la serie emblemática que ayudó a crear, *El Capitán Trueno*. Desde entonces, el genial dibujante valenciano apenas producía otra cosa que las insulsas historietas de *Héroes del Deporte* para *Jaimito*, trabajo menor en que el resultado gráfico destacaba sobre el guión. A partir de la creación de Mortadelo,[1] Ambrós vuelve a obsequiar a los aficionados con lo mejor de su producción desde los tiempos gloriosos del cuaderno de aventuras.

[1] *Mortadelo*, como parte de su lanzamiento, inicia su numeración con un número cero, regalo de otros títulos de la casa. Un detalle curioso de la historia de este y otros tebeos de la época es la inclusión de «mortadelos», billetes de banco con la efigie del personaje que podían ser canjeados por diversos regalos cuando se alcanzaba la cifra necesaria.

LOS RECUERDOS ACUDEN EN TROPEL AL "CORSARIO DE HIERRO"...LORD ARCHIBALD, EL PADRE DE LA DAMITA, ES HERMANO DE LORD BENBURRY, SU MORTAL ENEMIGO. DURANTE MUCHOS AÑOS, HASTA SER RESCATADO POR EL "CORSARIO," LORD ARCHIBALD PADECIÓ CAUTIVERIO EN LOS BAÑOS DE ARGEL...¡Y LORD BENBURRY HIZO CREER A ROXANA Y A TODO EL MUNDO, EN INGLATERRA, QUE HABÍA MUERTO (SE NEGÓ A PAGAR EL RESCATE EXIGIDO) PARA ASÍ PODER USURPAR LA FORTUNA DE SU HERMANO!

Cortado a imagen y semejanza de *Trueno*, *El Corsario de Hierro* sigue casi paso por paso la fórmula que varios lustros atrás renovara el género aventurero. Tampoco esta vez conocemos el verdadero nombre del héroe, en cuyo origen parece haber puntos de contacto con *El Hombre Enmascarado* (un grupo de piratas lanza al mar a un muchacho y su padre para que sean pasto de los tiburones) y *Barbarroja* (el Demonio del Caribe, salvaje pero menos, decidió adoptar al bebé a cuyos padres acababa de matar, acto compasivo que aquí no se produce tal cual). El físico del Corsario es bastante similar al del héroe prototípico de Víctor Mora, si bien cabe señalar que su diseño gráfico no llega a la altura de su modelo. Mientras Trueno, el Jabato y demás héroes de los cuadernillos destacan por su catadura moral y su valor inquebrantable, el Corsario, sin renunciar a ninguna de esas características, se pasea por sus aventuras con un cierto pasotismo ausente. Es un héroe algo más despegado, menos constreñido por el peso de su leyenda que los anteriores productos Bruguera. Adelantándose a los tiempos que vendrían, el Corsario podría definirse como un Capitán Trueno *light*.

La serie goza de todos los defectos y padece todas las virtudes de la fórmula, convenientemente adaptada y puesta al día al público infantil y juvenil que, teóricamente, consume *Mortadelo*. El inevitable trío héroe-forzudo-muchacho/gracioso del cuadernillo clásico de aventuras se resuelve aquí con la variante del héroe, el forzudo-gracioso y el gracioso-gracioso, por lo que los planteamientos humorísticos pesan a veces como una losa sobre el desarrollo de las historias. El forzudo McMeck,[2] un escocés rubicundo y tontorrón, vive obsesionado por el recuerdo de su mamá y apenas sirve de contrapunto al gracioso, un insoportable y patoso mago de segunda, Fideo de Mileto revisitado, aquí llamado Merlini Merlino, supuesto personaje humorístico que habla en un italiano de andar por casa y llega a superar, por lo cargante, a su modelo de la lira. Hay momentos en que su jerigonza es, además de incomprensible, delirante. Cuando las historias se desarollan en Venecia, por ejemplo, y cuando otros personajes de la saga son claramente italianos (Bianca de Orsini, el Condottiere Nero) y se expresan en un castellano normal, el insoportable Merlini seguirá en su jerga italianizante y en sus trece.

[2] El primer McMeck era uno de los miembros de *Los comandos de África*, aunque este personaje suponía todo lo contrario de su homónimo: delgaducho, cobardica, siempre tocando espantosamente la gaita. Pese a lo poco agraciado del nombre, el gigantesco escocés de *El Corsario de Hierro* acabaría por hacerlo famoso.

[3] Los enfrentamientos con villanos del pasado como tema recurrente, tan comunes en los cómics norteamericanos, apenas habían sido explorados por el propio Víctor Mora con la saga de *El Pulpo* para *El Capitán Trueno*, donde un malvado enmascarado se revelaría, tras muchos números, como un antiguo enemigo del héroe, precisamente aquel de quien menos se sospechaba, el conde Kraffa.

La serie se diferencia de sus predecesoras en el plantel de villanos. Lo habitual hasta entonces era que el malvado de turno muriera tras la aventura de rigor, fuera encarcelado o se perdiera para no volver jamás.[3] En las aventuras del Corsario, el conjunto de villanos resulta de lo más atractivo: Lord Benburry, La Mano Azul, un ex pirata que ha ascendido en la Corte inglesa; Sinau de Esmirna, un cadavérico hipnotizador que pone la nota fantástica (pero «racionalizada») a las historias; la Capitana Dagas y su perrillo faldero Des Brieux, siempre enamorado de su patrona y ambos en el atractivo límite entre el Bien y el Mal;[4] el Condottiere Nero, un gigantesco y mellado sosias del popéyico Brutus capaz de propinar palizas de muerte al héroe; Hassan el eunuco; el boyardo Tamaroff... Todos los villanos se reencuentran con el Corsario reperidas veces y lo someten a terribles torturas y vejaciones que entran en curiosa contradicción con el tono generalmente aniñado de la serie.

El Corsario carece de una novia eterna como Sigrid o Claudia. Aunque en los primeros episodios de la saga pareciera que su futura pareja sería la modosita Lady Roxana, sobrina del malvado Benburry, el reparto femenino se ve pronto ampliado con Bianca de Orsini, noble veneciana diestra en el manejo de la espada que es la antítesis de la primera. También la capitana Dagas muestra su atracción hacia el héroe, aunque de vez en cuando traicione sus sentimientos hacia su servil Des Brieux. Y la mulata Diamba, la china Loto Suave, la bailarina Sulanta, la rubia Aksinia... Prácticamente todas las mujeres que aparecen por la serie caen rendidas a los pies del héroe, y aunque la elegida de su corazón parece ser Bianca, jamás veremos al Corsario confesarlo ni mostrarlo. Jamás dará un beso, ni reconocerá su amor. Eso sí, lo veremos abrazar y frotar mejilla con mejilla su alegría tras los típicos reencuentros al final de las aventuras.

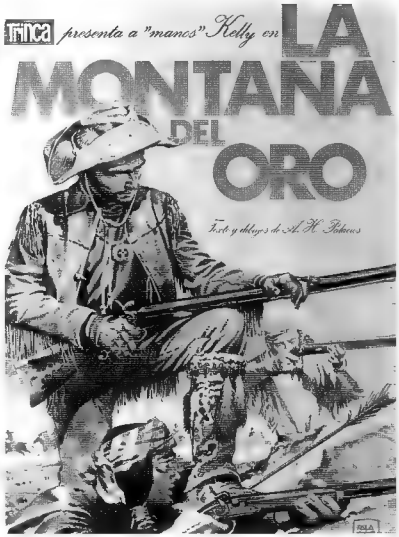
¡ESTÁ EN LA SORLEY ROCA!
¡ATENCIÓN CAÑONES DE PROA!
NO LO CONSEGUIRÁN, TODOS PREPARADOS
PARA EL ABORDAJE
EN EL CASTILLO DE LORD BENBURRY...
¡AHÍ VIENE EL CORSARIO DE NEGRO! ¡DICEN QUE UN CUERVO ASESINO LE HA PICADO EN EL OJO!
¡QUE NO SE ESCAPE NINGUNO!
¡ESTÁ EN LA SORLEY ROCA! ¡NO QUIERO QUE LLEVES EN EVIDENCIA NUESTRO BARCO EL ENVENENADO! ¡TE CONOCE!
¡POR EL TENUE SIEMPRE CARIÑO ROXANA EL SEMBLANTE TAN TRISTE CUANDO QUE EN SEMEJANTE LUGAR CON LA PERDIDA DE TU LADO QUE SUPONE UNA CAÍDA AL COPLADO DE HIERRO Y AL DEL ESPAÑOL
¡DISPARE ESTA VEZ! ¡SOLO ATENTE UTILIZARÉ LA PRESA VIA TORADO! ¡LA DUE UN HOMBRE DEL ESPAÑOL
¡¡¡UN CAÑÓN GIGANTESCO!!! ATRÁS ATRÁS, ¡MAY CON VIRAJE DE BORDO!

Quizá Víctor Mora rebajara conscientemente el nivel de sus historias, puesto que el tebeo en que aparecían era para niños, pero no puede dejar de ignorarse el hecho de que el cómic español se aglutinó esperanzado en torno al personaje, y que los seguidores del Trueno de antaño esperaban una adaptación menos descafeinada del héroe clásico. Tampoco los niños de la década de los 70 eran iguales que los de 1956, detalle que parece ignorarse. *El Corsario de Hierro*, incluso dentro de su planteamiento limitado, podría haber abierto un nuevo camino, puesto que su público pertenecía a todas las edades. Sin embargo, no parece que el guionista se tomara a su criatura demasiado en serio. Un primer intento de situar la acción en un momento histórico concreto (el Gran Incendio de Londres de 1666), apenas tuvo continuidad con la aparición del venal Carlos II de Inglaterra... y acabó siendo anulado cuando aparecieron personajes históricos claramente anacrónicos, desplazados varias décadas de su tiempo, como el cardenal Richeliu o el conde de Buckingham, en un curioso *crossover* fuera de lugar con *Los tres mosqueteros*. No hay por tanto referencias históricas válidas, ninguna alusión a Francia o España. El Corsario casi tarda más tiempo que el Capitán Trueno en poner el pie en América. El siglo XVII en que se desarrollan sus aventuras es tan irreal y falso como la Edad Media de su antecesor. Otro hecho cuanto menos extraño se da en los textos de apoyo, a menudo escritos en pasado, como si fueran la labor de un principiante o un autor balbuceante de los años 30 y no de 1970. La aparente superación del maniqueísmo, al «reconvertir» a Lord Benburry en personaje bueno al final de la saga deviene en movimiento falso que, todo lo contrario, parece estar cargado de moralina desfasada y fuera de lugar.

El Corsario de Hierro fue el principal baluarte del cómic comercial de aventuras en España durante once años. Pese a sus defectos, su longevidad es una prueba fehaciente de su éxito. Sin duda, por encima de la encorsetada labor del guionista, destaca la visión de Ambrós, con un estilo absolutamente entregado, al que ni sobra ni falta detalle. El nivel gráfico siempre se mantiene con el mismo tono de sobresaliente. El color, chapucero y

[4] La Capitana Dagas tiene claros precedentes en la mujer pirata Singhi-Lai (¿homenaje a Shangai Lil?) y en Zaida, la cruel comerciante de esclavos luego esposa del príncipe Gundar en *El Capitán Trueno*.

REVISTA JUVENIL 1 25 PTAS.
Trinca
LOS MUTANTES DEL MAÑANA: UNA AVENTURA DE LA TRINCA. PANDILLA DE AMIGOS QUE AFRONTAN DIFICULTADES
En la página 4.
UN ESPAÑOL EN EL OESTE



con profusión de verdes y rojos oscuros generalizados en rostros y figuras, destroza buena parte de lo conseguido por el dibujante. Más que una «edición histórica», haría falta ver la saga en blanco y negro, sin la rotulación mecánica, para poder apreciar bien el trabajo y la entrega de Ambrós.

Las historias de *El Corsario de Hierro* fueron pronto recopiladas en tebeos de 32 páginas, de lanzamiento casi instantáneo tras su aparición serializada en *Mortadelo*. A imagen de las Joyas Literarias Juveniles, la nueva colección quincenal Grandes Aventuras Juveniles publicó alternativamente las historietas de *El Sheriff King* y *El Corsario de Hierro*, cuyas aventuras rebasaron el medio centenar e incluían las historias cortas de 6 u 8 páginas de los almanaques y extras de *Mortadelo* y el nuevo título *Súper Mortadelo*. Pese a sus defectos, pese a lo que pudo ser y no fue, pese a haberse quedado a medio camino entre un tebeo ñoño y la renovación que pudo apuntar y no concretó, *El Corsario de Hierro* puede considerarse el último gran héroe del tebeo español. Una proeza que el tiempo demostraría irrepetible.

EL IMPERIO CONTRAATACA

Los adolescentes que en noviembre de 1970 ya éramos aficionados a los cómics jamás podremos olvidar el estupor vivido en clase de Formación del Espíritu Nacional cuando el inevitable vendedor de enciclopedias, álbumes o colectas para bautizar negritos tan típicas de la época sacó de su maleta un extraño ejemplar de cómic y lo anunció a los cuatro vientos como la consecución más portentosa que jamás vieron los siglos. Los tebeos, escolarmente mal vistos, acababan de recibir la bendición del *establishment* con un nuevo título, *Trinca*, editado con todo lujo por Doncel, hasta entonces dedicada a los libros de política del régimen de Franco.

Strong y Buru Lan anunciaban sus productos a través del medio televisivo. Bruguera contaba con el enorme aval de sus muchos títulos para hacer publicidad de sus nuevos lanzamientos. La inversión estatal que acababa de crear una revista que iba a hacer historia en España tan sólo necesitaba utilizar la maquinaria semiengrasada del franquismo a través de la Secretaría del Movimiento. Muchos adolescentes de la época nos quedamos fríos ante la muestra, sobre todo por su alto precio y la extrañeza de sus personajes, y la desconfianza natural hacia todo aquello que oliera a oficialismo. Pero muchos padres, convencidos por la verborrea del vendedor y la consciencia de estar comprando una revista de historietas con sentido profundamente didáctico, en papel satinado y con profusión de artículos y colores atractivos, suscribieron a sus hijos al invento. Así echó a andar un proyecto que, de tener un precedente inmediato, habría que buscarlo en los añejos *Flechas y Pelayos* o *Clarín*.

Pero había llovido mucho desde los primeros títulos potenciados por Falange. A pesar del capital estatal y algún artículo culturaloide, *Trinca* no puede ser acusada de vehículo al servicio de unas ideas políticas concretas. Si fue esa la intención inicial, no cabe duda de que fracasó; antes al contrario, la multitud de autores que en años sucesivos se turnarían en sus páginas consolidó un amplio muestrario de estilos y técnicas, ninguna de las cuales puede relacionarse con la propaganda originariamente prevista para el título. En cierto modo, tras el fracaso de las aventuras del grupo adolescente que da nombre a la revista, la pandilla Trinca, tres personajes edulcorados y repipis que parecen sacados de una película de Los Bravos o Los Brincos,[5] la revista aparece dominada por la asepsia.

Hay matices, claro está. La portada del número 1 muestra un dibujo del personaje «Manos» Kelly, de Hernández Palacios, y el texto añade: «Un español en el Oeste». Lo español se potencia por encima de otras cosas. Es el caso de *Los guerrilleros*, respuesta de Andrade y Bernet Toledano a *Astérix el galo*, aunque con las tornas cambiadas y un humor bastante más grueso, o de *Héctor, adalid de los almogávares*, el interesante título que relanzó a Chiqui de la Fuente. Hay una especie de sentido patriótico-autárquico en la línea de la revista, donde todos los cómics incluídos son de autores españoles, hecho que no tiene nada de particular en el caso de *Pilote*, posiblemente el modelo a seguir, donde la mayor parte del material es de origen francés.

Un estudio pormenorizado de todas las series, personajes y autores de la revista llevaría a un volumen exclusivo, algo que sin duda debería hacerse algún día, incluyendo la intrahistoria que dio al traste con la continuidad de alguna serie (*Mathai-Dor*), los problemas denunciados por los autores para cobrar por su trabajo y su indefensión a la hora de ver cómo sus personajes eran vendidos sin su conocimiento al extranjero, la incompetencia de algunos de los directores,[6] la censura o las tensiones inevitables en un proyecto de esta envergadura y el cierre de la revista pocos años más tarde, por lo que nos centraremos en aquellos títulos y autores cuya importancia destaca por encima del resto. Sin embargo, no pueden olvidarse historietas como *El miserere*, de Carlos Giménez, un experimento de montaje y terror donde, adaptando el relato de Gustavo Adolfo Bécquer, nos encontramos con uno de los primeros tebeos verdaderamente adultos de la historia del cómic en España;[7] o *La escuela en la torre de los contrabandistas*, historieta naíf de Vicente Gadea sin las ñoñerías al uso; o el divertido *Yago Veloz, explorador galáctico*, autoparodia de Adolfo Buylla del *Diego Valor* que ya había realizado en los años 50.

De los primeros números de *Trinca* destaca la adaptación que Juan Arranz hace de un clásico de la literatura juvenil, *El libro de la selva* de Rudyard Kipling, quizá sin más interés real que la correcta factura del dibujo, el dominio que el autor muestra de la anatomía del muchacho salvaje y los animales con quienes se rodea. El máximo hallazgo de la serie (y de su segunda parte), estriba en el hecho de rotular con distintos colores los bocadillos de los personajes según se desarrolle la conversación con hombres u animales, un recurso estilístico sin precedentes en el género y que apenas ha sido explotado lo suficiente, pese a la riqueza de matices que permite. Otra adaptación de un clásico inglés, *El*

[5] El tufillo a congregación religioso-juvenil-sindical de la pandilla Trinca, plena de las moderneces de la época, contrastaba bruscamente con el tono serio de las demás historietas de la revista. En realidad, los tres personajes (Pedro, Albert y Juan) no son más que una excusa para contar historias de adolescentes «con mensaje». Uno de ellos (*Trinca* nº 3, diciembre de 1970), en una historieta referida en *off* como sucedida a uno de los amigos de Pedro (a lo que se ve los Trinca son demasiado íntegros para mezclarse con drogas), acaba por condenar el consumo de «marijuana» con el estrambote: «Espero que mi canguelo sirva para que esos dos idiotas no vuelvan a probar más tabaco que el de tabacalera. ¡Por muy malo que sea!». No consta que los fumadores pasivos hicieran patente su protesta, ni que el rebeo fuera un alegato a favor de drogas blandas potenciadas por el estado.

[6] Véase al respecto el artículo de denuncia "El Doncel del Antifaz", del guionista Andrés Martín, que apareció publicado en *Tinya* nº 7 (enero de 1978), y la sorprendente réplica en el nº 8 (marzo de 1978) por parte de uno de los directores de la revista *Trinca*.

[7] Una nueva historia de Giménez para *Trinca*, la adaptación de *El extraño caso del señor Valdemar* de Poe, no fue publicada por culpa de la censura.

fantasma de Canterville, no reviste tanto interés, quizá al centrarse en el aspecto puramente poético a expensas de la carga satírica del original literario.

Más innovador y rompedor es *Peter Petrake*, obra de Miguel Calatayud, las disparatadas aventuras de un agente secreto a lo James Bond con una acusada estética *pop* que deriva, posiblemente, de la película de *El submarino amarillo*, de Los Beatles, y que preludia gráficamente algunos hallazgos narrativos de la llamada «línea clara» de una década más tarde. *Los doce trabajos de Hércules* sigue una tónica similar, si bien el deseo de Calatayud de reflejar una estética grecolatina acorde con la temática coarta muchos de los recursos descubiertos con Peter Petrake.

Uno de los autores más importantes que se revelan con *Trinca*, veterano en el campo del cómic pero retirado de él desde hacía años, es Antonio Hernández Palacios (1921), quien publicaría dos series alternativas en la revista a partir del año 1970: *«Manos» Kelly* y *El Cid*.

«Manos» Kelly, presentado desde el número 1 de la revista, es un *western* protagonizado por el típico héroe venido de ninguna parte, hijo de española e irlandés y superviviente de El Álamo, donde siendo niño se quemó las manos que ahora le sirven de apodo. Siguiendo la estela de otros cómics del Oeste que en Francia producen series tan interesantes como *Blueberry* o *Comanche*, el autor (que firma la serie como Palacios y deja el Hernández para su otro título emblemático, *El Cid*) se adentra en un terreno apenas explorado desde las novelas que José Mallorquí escribiera de su personaje El Coyote: la presencia española en Norteamérica y el sur de los actuales Estados Unidos. Hay un claro afán de acercarse a la historia tal como fue y se ha ocultado, por lo que no es raro encontrar bellos *flash-backs* resueltos con un audaz uso del color donde asistiremos a la caída de El Álamo y su aplastado sueño de independencia, la gesta de sus defensores y el ultimátum del general Santa Ana, o posteriormente la vida de Joaquín Murrieta o la inclusión o mención de personajes reales como el

líder indio Mangas Coloradas, Davy Crockett, Jim Bowie, el coronel Travis, Kit Carson, Quanah Parker, Jim Bridger o Fray Junípero Serra, nombres míticos del *western* que son presentados aquí desde una perspectiva diferente y mucho más realista.

Tres son las historias seriadas que *Trinca* presenta en sus páginas y que luego serían recopiladas en tomos (el tercero de ellos ya en tapa blanda): *«Manos» Kelly*, *La montaña del oro* y *La tumba del oro*. Quedó una cuarta pendiente de publicación, anunciada como *La guerra Cayuso*, que vio la luz muchos años más tarde, de forma silenciosa y casi sin llegar al gran público, en la colección Rambla Color. Desaparecida *Trinca*, el autor se planteó una historia de 16 páginas con un Kelly algo más joven, cuya continuidad también quedó truncada.

Es el colorido lo que hace de *«Manos» Kelly* y de toda la obra de Hernández Palacios un trabajo novedoso y experimentador. El argumento, en el que no falta un largo homenaje a *La diligencia* de John Ford en la primera historia, es totalmente clásico. Otro tanto cabe decir de la puesta en escena, que muestra cierto abuso de textos de apoyo que parecen salidos de *Príncipe Valiente*. Sin embargo, el empleo de colores *pop-art* violentos y contrastados, sobre todo en el primer episodio, con gran profusión de amarillos, aúpa a la serie desde sus inicios a la vanguardia de la experimentación que se da en otros lugares de Europa. El color oculta los defectos que, como autor de cómics, todavía tenía el ya maduro dibujante: los primeros planos. Después de tres historias largas, Kelly sigue sin tener un rostro definido y reconocible, detalle que también puede apreciarse en *El Cid*. El uso de fotografías como base de los rasgos de los personajes hace que a veces Siglo, el compañero del héroe, adopte cierto parecido con John Wayne, parecido al que tampoco escapa el propio Kelly. (Ver portada del volumen *La montaña del oro*.)[8]

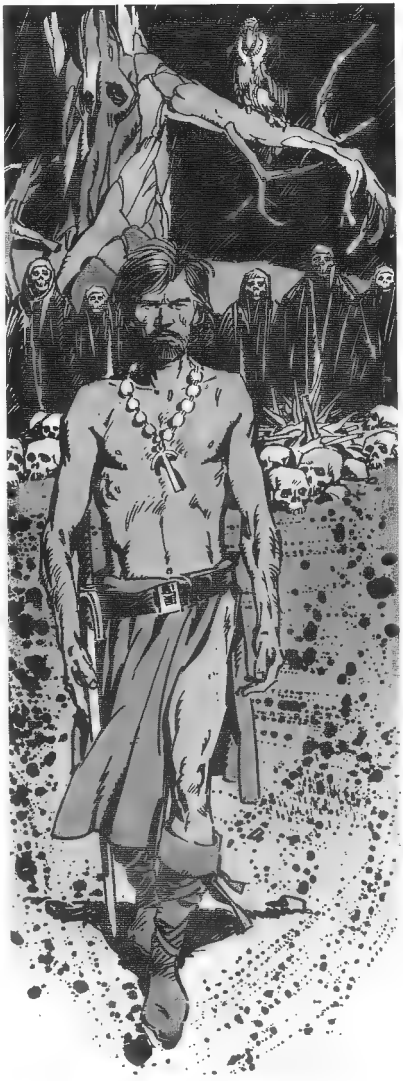
El interés de Hernández Palacios como autor se revalida y amplía con la segunda de sus series para *Trinca*. A partir del número 12 (abril de 1971), *El Cid* ahonda en la exploración de historia y paisajes, acercando el argumento en el espacio y dilatándolo en el tiempo. Palacios ofrece un verdadero recital de texturas y demuestra que se encuentra más a gusto en la historieta medieval que en la del Oeste. Las armas, lo áspero de ropas y madetas, lo curtido de los rostros, el peso del metal, la grasa, la suciedad, el cansancio y la fatiga se expresan de forma sobresaliente, sin descuidar las fortificaciones ni la arquitectura interior.

[8] Alejado de sus personajes propios, Hernández Palacios recalaría en el *western* más chusco con el personaje McCoy, sobre insulsos guiones de Jean-Pierre Gourmelen, una obra definitivamente inferior y que, por ironías del destino, ha sobrevivido a *«Manos» Kelly* y *El Cid*, gracias sobre todo al entramado industrial que puede sostener el título y comercializarlo en varios países. Consciente de que su talón de aquiles son los rostros, Palacios dota al sudista Alexis McCoy de los rasgos inequívocos de Robert Redford según la película *Dos hombres y un destino*. Sancho de Castilla en *El Cid*, por otra parte, se basa en los del actor español Paul Naschy.

Huyendo de cualquier tipo de pretensión patriotera, dadas las connotaciones del personaje central, *El Cid* se centra en las aventuras de un joven Rodrigo Díaz de Vivar en su época de abanderado del infante Sancho de Castilla, a la manera en que Príncipe Valiente iniciara sus andanzas como escudero del jovial Sir Gawain. *Trinca* publica dos historias, también recopiladas en álbum, *Sancho de Castilla* y *Las Cortes de León*. La desaparición de la revista dejó también en suspenso esta magnífica obra, si bien Ikusager publicó dos nuevos títulos años más tarde: *La toma de Coimbra* y *La cruzada de Barbastro*. Los más de veinte volúmenes proyectados por el autor, al igual que sucediera con «*Manos*» *Kelly*, han quedado interrumpidos desde entonces.[9]

El otro gran personaje mítico de *Trinca* en *Haxtur*, obra del magistral Víctor de la Fuente. Alabada por la crítica, la serie muestra de manera críptica pero en exceso simplificada la eterna lucha del hombre en busca de las respuestas que configuran su entorno. Con un nivel gráfico inmejorable y un preciosismo onírico sin precedentes, *Haxtur* se presenta como un conjunto de doce historias en las que el protagonista, guerrillero de un país suramericano con un claro parecido al Che Guevara, alucina en el lapso que media entre su herida por un grupo de tropas gubernamentales y su muerte. El encuentro surreal con una iguana identificada caprichosamente como el «padre tiempo» y cuatro enigmáticos individuos en quienes ha querido verse desde una plasmación de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis hasta la versión de los poderes fácticos al uso, lo lanza a una inevitable búsqueda de sí mismo que ocupa las once historias restantes y donde encuentra todo tipo de individuos dotados de extraño aspecto y significados arbitrarios: algunos, ingenuos (la policía robótica conocida por «los griks», en posible alusión a los «grises» del régimen franquista, aquí al servicio de un enanuelo procedente del poco inspirado nombre de Mashalla); otros, pedantes (las apresuradas explicaciones sobre el origen de las voces del episodio "Los nombres de Dios", o la ciencia infusa con que el guerrillero entiende de campos electromagnéticos o radiactividad).

Es cierto que la censura de la época llevaba a no plantearse siquiera el hacer historias de significado algo más adulto, y que el único camino, bien fuera en los cómics o en el cine, pasaba por simbolismos extraños y puestas en escenas retorcidas, pero la supuesta temática adulta de *Haxtur* choca de frente con la síntesis absoluta y la fría asepsia con que Víctor de la Fuente recrea sus historias. Al narrar en tan sólo seis páginas el repetitivo y enigmático encuentro con chica-monstruo-guerrero-sacerdote-dios y



[9] Una tercera serie, más corta y de interés menor, es *La paga del soldado*, historias sobre acontecimientos bélicos del pasado que prefigura, en cierto modo, la obra posterior *Eloy*, el fallido intento de Hernández Palacios de trasvasar al cómic su experiencia en la Guerra Civil Española.

su apresurado desenlace, más parece que estemos viendo saltos en la trama, por lo que el resultado final es a la vez torpe y brusco. Los diálogos tampoco se caracterizan por su profundidad, su sentido poético o dramático: «¡Condenación!», «Falló por muy poco», «¡Atrás, mala bestia!», no parecen textos capaces de transmitir demasiada carga metafísica.

El personaje, por otra parte, aparte de las consabidas preguntas retóricas («¿Dónde estoy?» «¿Por qué?»), recalca continuamente «Esto no parece verdad», «Es como si el tiempo estuviera muerto», «Es obra de mi subconsciente» o «Esto es una pesadilla», quizás intentando dejar claro al atribulado lector adolescente (principal destinatario de *Trinca*, a fin de cuentas) el plano surreal en el que se desarrolla su aventura vital. Quizás en el teatro o en cualquier otro medio con mayores posibilidades comunicativas y capacidad de abstracción que la limitada síntesis del cómic, la temática de *Haxtur* habría tenido una repercusión más importante y, aún más, habría ahondado en lo que, en el fondo, no deja de ser una serie de tópicos resueltos casi siempre por la violencia, con un sentido de la trascendencia más que discutible.[10]

En el extremo opuesto, volcados en un sentido del humor con una carga crítica a veces superior a las elucubraciones misticistas de *Haxtur*, la pareja formada por el guionista Miguel Ángel Nieto y el dibujante Enrique Ventura presenta las historias de cuatro páginas conocidas por el título genérico *Es que van como locos* (en realidad, así se llama su primera historieta publicada en *Trinca*), donde los jóvenes autores (cuya única experiencia en el cómic era la publicación de las historietas infantiles de *Sam y la morsa* para la revista *Molinete*) convierten la acumulación caótica y la caricatura en el gran hallazgo de su forma de encarar la parodia. Burlándose y homenajeando a la vez a los iconos de la cultura de masas contemporánea (el *western*, los músicos *pop*, los concursos televisivos, los seriales de radio, los superhéroes, el terror), Ventura y Nieto pueblan sus viñetas de minúsculas cabecitas donde es fácil reconocer a personajes del cómic (Diego Valor, Haxtur, «Manos» Kelly, Capitán América, Príncipe Valiente, Carlitos y Snoopy), del cine (Groucho Marx, John Wayne, Sophia Loren, David Niven, Sean Connery) o cualquier otra de las manifestaciones que a sus autores se antoje, siempre con la excusa de la aparición de una viejecita sin nombre que, en el momento más inadecuado, exclama: «¡Es que van como locos!».

[10] La crítica, al ensalzar lo positivo de *Haxtur* y silenciar sus lagunas, parece concentrarse solamente en el primer episodio (la emboscada y el encuentro con el «padre tiempo» y los cuatro jinetes), y los dos últimos (la resolución y el fácil mensaje de que cada hombre encuentra una respuesta diferente, idea que por cierto va en contradicción por lo indicado por el personaje de la Muerte al principio: «Ahora posees el poder de encontrar, no sólo tu destino, sino el destino final de tu especie»), ignorando el corpus central, por lo que queda la duda de hasta qué punto la serie no supone una pirueta hueca si todo puede reducirse a esos únicos capítulos. Resulta interesante contrastar la opinión de los críticos españoles con la de Richard Corben (en *Cuando el cómic es Art*, de Víctor de la Fuente, Toutain Editor, 1982), quien se deshace en justos elogios hacia la capacidad narrativa y artística del dibujante obviando la supuesta carga revolucionario-trascendente.

De esta primera serie, recopilada luego en dos álbumes, Ventura y Nieto pasan a experimentar con el color en *Maremagnum*, ya en la etapa final de la revista. *Maremagnum* es una historieta larga que acaba convertida en un poético manifiesto pacifista y donde, quizá por la aparición de John Lennon como personaje secundario, sólo se echa en falta el acompañamiento de la música.

Son muchas las series que en los pocos años de vida de *Trinca* demuestran que, con censura o sin ella, pese a los problemas internos de organización de la revista, con una industria depauperada y unos conceptos falsamente mediatizados por el público lector, se puede hacer un cómic autóctono de calidad y capaz de ser vendido al extranjero, donde acumula prestigio y premios. Algunas de estas series son más interesantes que otras, obviamente. Pero *Andrómeda*, *El rally de los cinco continentes*, *Kronan*, *Oliver*, *Roy Tigre*, *Alma de Dragón*, *Caius How* o las más clásicas adaptaciones de *Robinsón Crusoe* o *Don Quijote* quedan, junto con los 65 ejemplares de *Trinca*, como recuerdo de la que fue, sin duda, la apuesta más interesante en favor del cómic jamás realizada por los autores de historietas en España.

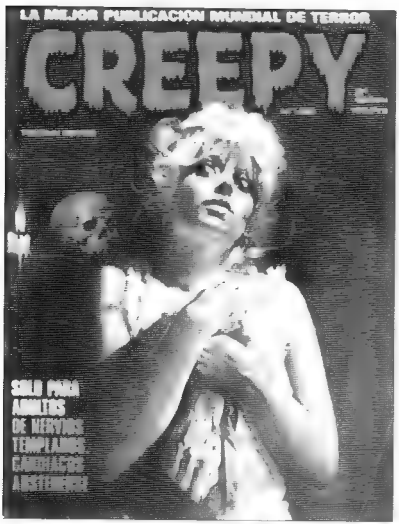
NOSTALGIA NO ES SÓLO UN PERFUME

Remontando a duras penas el bache creativo que la década de los 60 supuso para el cómic hispano, en la primera mitad de los años 70 asoman al mercado obras de calidad evidente. En España se publica más o menos buen material, pero se publica mal. Aún se está muy lejos del nivel de cuidado en la edición de países vecinos como Italia o Francia. A la presencia de la censura hay que añadir el desprecio de las editoriales por el conjunto de la obra, que aparece remontada, rotulada mecánicamente, con viñetas suprimidas o guiones reescritos.

Las nuevas técnicas de impresión, la llegada del *offset* y la posibilidad de que la censura levante un poco la mano al amparo del sello «para adultos» provoca la invasión de la nostalgia, el deseo de recuperar para el presente todos aquellos títulos emblemáticos que han visto la luz parcialmente en España desde el final de la Guerra Civil. De la mano de Luis Gasca (especialista que ya en 1968 había publicado gracias a una beca de la institución Juan March el volumen *Los cómics en España*, un interesante muestrario de los tebeos editados desde el siglo pasado hasta ese momento) arranca una nueva editorial con el deseo de ofrecer, con la menor manipulación posible, una publicación íntegra y fiel de los personajes del cómic norteamericano. La editorial, que anuncia a bombo y platillo sus lanzamientos en televisión, se llama Buru Lan, parte del capital de la familia Aramburu de San Sebastián, y su novedoso sistema de fascículos semanales permite, con el título genérico *Héroes del Cómic*, mostrar desde el principio y casi en su totalidad las aventuras de clásicos como *El Hombre Enmascarado*, *Flash Gordon* y *Príncipe Valiente*.

Es un experimento caro. Pagar 25 pesetas semanales por un título de 20 páginas a todo color no estaba al alcance de todos los públicos. Pero poder contemplar sin versiones sesgadas ni velos censores las semidesnudeces de las bellas mujeres de Alex Raymond o Dan Barry merece la pena, al tiempo que se presenta al público un título como *Príncipe Valiente*, desconocido entonces en la mayor parte de su saga. Los fascículos se encuadernan de doce en doce, con bellas tapas previstas para la ocasión que conforman un producto único.

Gasca tampoco se olvida del material español. Dentro de la serie *Drácula*, y durante al menos doce números, autores como Esteban Maroto con *Wolff*, Enric Sió con *Mis miedos* o José María Beà ilustrando guiones fantásticos del propio Luis Gasca o Luis Vigil, suponen una vía alternativa a *Trinca*. Por desgracia, el simbolismo oscurantista y maniático que lastra muchas de las series de la época, y la poca comercialidad de las mismas, dan al traste con el experimento. A partir de su segundo tomo, *Drácula* se dedicará a reeditar *Cinco por Infinito* y *Delta 99*, poniendo ambas obras al alcance de un público más adulto y con mayor poder adquisitivo. El hecho de que por primera vez se presenten en color no supone un avance, sino al contrario, ya que éste actúa como elemento censor sobre las hermosas mujeres de Esteban Maroto, pintando de verde o morado pieles que de otro modo estarían desnudas. También los guiones de *Delta 99* son reescritos para esta edición.



Durante tres o cuatro años, Buru Lan supone una suerte de extraño espejismo adulto en el panorama español, dominado por Bruguera y su concepto editorial donde toda tropelía parece válida. Pero la marcha de Luis Gasca del proyecto hace que, desde entonces, los errores se multipliquen: la coloración decae, faltan páginas o aventuras completas en la continuidad de los títulos clásicos, el cuidado en la edición que fuera marchamo de la casa se viene abajo. El remate se produce cuando la etiqueta «para adultos» se reduce a juvenil.

Pese a sus errores, Buru Lan demuestra que hay un público deseoso de completar colecciones de clásicos del pasado, quizá superior al que desea conocer lo nuevo que se está realizando. *Rip Kirby*, *Halcones de Acero* y *Rahan* suceden a los anteriores títulos, en un amago de buscar nuevos mercados para un material claramente de segunda fila. Hay incluso intentos de editar *Johnny Hazard* y *Ben Bolt* en blanco y negro y formato apaisado y las tiras diarias de *James Bond* y *Modesty Blaise* se presentan en papel cuché y aspecto algo más estilizado, pero sin huir de remontajes y viñetas absurdamente ampliadas. También, a la usanza del *magazine* italiano *Linus*, se publica *El Globo*, mensual dedicado al cómic que presenta, junto con la ya popular *Mafalda* de Quino, tiras desconocidas de *Li'l Abner*, *B.C.* o *El Mago de Id*, episodios de *Spirit* o lo poco que puede publicarse de Guido Crepax, *La astronave pirata*, una serie menor del autor italiano pero que por lo menos carece de desnudos, por lo que puede burlar la censura. Otro título de mayor tamaño y envergadura de la casa, *Zeppelin*, presentaría durante doce números obras como *Andy Capp*, *Sturmtruppen*, *Mort Cinder* o las elucubraciones de Jules Feifer, complementado el material gráfico con estudios sobre los cómics y la cultura de masas. A este respecto, cosecha más éxito la primera aparición del siempre interesante material italiano Bonelli en España, principalmente *Tex* y *Zagor*, que sobreviven en el mercado durante muchos números, en el formato de novelita que casi al mismo tiempo encumbra a Ediciones Vértice y los superhéroes.

Brevemente, desde la nueva editorial Pala, filial de Planeta, Luis Gasca contraataca con bellos tomos más al estilo Dargaud, conocidos genéricamente como Noveno Arte, con las historietas de *Drago el Gaucho*, de Burne Hogarth, *Mandrake*, de Lee Falk y Phil Davis, *Jungle Jim*, de Alex Raymond o la presentación en España a todo color de *Corto Maltese*, sin olvidar la recuperación de un clásico del tebeo español: *El capitán Misterio*, de Emilio Freixas. Otra colección gemela y paralela, Años de Oro, introduce *Los guerrilleros*, la obra que Jesús Blasco realizara para Bélgica,[11] y recupera *El gato Félix* y *Macaco*.

La nostalgia y el acercamiento de un público adulto a los cómics genera la aparición de fanzines y revistas especializadas, entre los que destaca *Bang!*, dirigida en Barcelona por Antonio Martín y que congrega a su alrededor a un notable grupo de intelectuales y estudiosos y se mueve a caballo entre la recuperación de clásicos del tebeo español de posguerra y la presentación de novedades, con especial atención al material europeo y al seguimiento de la presencia española más allá de nuestras fronteras, con cierto desprecio hacia el cómic norteamericano contemporáneo. De formato menos atractivo pero contenidos más asequibles, es *Cómics Camp*, *Cómics In*, fanzine dirigido en Madrid por Mariano Ayuso que da especial énfasis al cómic clásico americano y da cumplida noticia de cuanto se edita sobre el mismo en Europa, sin desdeñar reseñas de títulos más modernos o la crítica severa, cuando las ediciones en España dejan que desear. También por estas fechas se crean el Club DHIN, que alberga a dibujantes en un movimiento de concienciación solidaria, o el Club de Amigos de la Historieta, reservado a los aficionados. La Semana del Cine Infantil de Gijón dedica también jornadas al cómic, inicio de lo que después sería una Semana propia.

La nostalgia, que en el cine viene de la mano de la moda *retro* comercializada por *El gran Gatsby*, se potencia con la reedición de *El Guerrero del Antifaz* en 1972, siguiendo la moda iniciada por *Trueno Color* y *Jabato Color*. En este caso resultan evidentes las

[11] Entre los títulos previstos por Pala se contaban *Agente Secreto X-9*, *Red Rider*, *Radio Patrulla*, *Li'l Abner*, *Tim Tyler* y una nueva entrega de *Mandrake* ("Dimensión X"). Todo quedó en suspenso con la desaparición de la empresa.

UN MUNDO DE IMITACION
¡ATAQUE DE JOHNNY AL UN 150 % DE SU CAPACIDAD A LA RAMOS 52 CO EL VISTA!
SOLO QUEDABAN DOS ALTERNATIVAS: PONERLA A VUELTAS O SER DESTRUIDOS. DIRIGIR A LOS OTROS HUBIERA SIDO ABSOLUTAMENTE INADECUADO A LA TIERRA CUANDO ESTABA SIENDO ATACADA.
LA NOTICIA FUE RECIBIDA CON ALEGRIA EN EL PASO NARANJA DESCUBRIENDO UN SEGUNDO SATELITE TERRESTRE.
GIRA EN ORBITA CRUZADA APROXIMADAMENTE A DOS MILLONES DE KILOMETROS.
SU TAMAÑO NO ES PEQUEÑO MIDE DOS CIENTOS MIL METROS DE DIAMETRO.

38

ESO ERA HACE VEINTICUATRO HORAS. LAS NUEVAS VOCES DICEN QUE EL DIAMETRO HA AUMENTADO HASTA LOS QUINIENTOS KILOMETROS
¡ES ABSOLUTO! ESTE FENOMENO ESPACIAL HA BOICOTEADO POR TIERRA TODAS LAS TEORIAS DE LA PSICOTRONICA
AQUELLO ERA CIERTAMENTE INTERESANTE Y LAS NOTICIAS QUE LLEGABAN SOBRE EL ASTEROIDE FAMOSAS A JOHNNY GALAXIA NO ACABABAN DE SATISFACERLE
LOS CIENTIFICOS SE MUESTRAN MUY CAUTELOSOS SOBRE ESE SEGUNDO SATELITE. ESTAN ATRAPADOS O DE DONDE VINO. SON LOCAS QUE EN UN TIEMPO EXPLICARE
NO SE HAN PUBLICADO LAS DECLARACIONES DE LOS PILOTOS QUE FUERON A EXPLORARLO, PARA NO QUE ENCONTRARON ALGO TAN EXTRAORDINARIO QUE NO SE HAN ATREVIDO A HACERLO DEL DOMINIO PUBLICO
¡ESTUPENDO! EL ASPECTO DEL PEQUEÑO SATELITE ERA REALMENTE EXTRAORDINARIO. JOHNNY COMENZANDO A HACER LAS MANIOBRAS DE LOS COSMONAUTAS
UNA EXPLORACION SOBRE LA SUPERFICIE LE LLEVO A VER ALGO A LO QUE NO QUISO DAR CREDITO HASTA QUE LO VIO CON SUS PROPIOS OJOS
¡ES DIFICIL A LA TIERRA! DIRIGIDO A ELLA EN SUS MENORES DETALLES.
TAMPOCO SERE TOLEREN NADIE DE LO QUE HE VISTO ES DEMASIADO FANTASTICO PARA CREER. ESTA ELLO ¡OH, ESA ASTRONAVE NO ES TERRESTRE!

39

manipulaciones y amputaciones tanto en lo gráfico como en lo literario, formando un subproducto desfasado en el tiempo, con un colorido chillón que los aficionados han bautizado como «color Carioca», en alusión a los rotuladores escolares. Editorial Valenciana continua el camino de las reediciones con *Purk, el hombre de Piedra* (1974, reedición de material de 1949). Poco más tarde, y en bicolor, aparece *El Pequeño Luchador* (1978, sobre material de 1945), también del prolífico Manuel Gago. Con el mismo color estridente se procede en 1976 al inoportuno rescate de *Roberto Alcázar y Pedrín*, de Eduardo Vañó, el más longevo cuaderno de aventuras español, uno de los misterios de supervivencia inexplicable dentro de un panorama tan árido como el nuestro, y por último *Yuki* el temerario (1976, material original de 1958), en sencillo blanco y negro, un título claramente menor cuya revisitación resulta inexplicable.

El delirio nostálgico lleva a publicar, en el feo formato de novelita gráfica popularizado por Ediciones Vértice, series como *Rock Vanguard*, *Aventuras del FBI* o *Mendoza Colt*, de interés discutible.

La nostalgia o las ganas de desquitarse de ella son, en el fondo, lo que permite el *boom* del cómic en España a partir de 1977, habida cuenta de que gran parte de lo que entonces se publica no es sino la recuperación de una ingente cantidad de material que ha quedado inédito por culpa de las restricciones del franquismo, y lo que se pretende en el mundo del cómic, como en el de la cultura y el de la política, es ponerse al día.

Pero no adelantemos acontecimientos. El *revival* impulsado por Buru Lan y seguido como buenamente se puede por otras empresas cae cortado de raíz con la crisis del petróleo de 1973. Los precios se disparan. Las restricciones se ceban en la economía española. El cómic vuelve a la casilla de salida, y por el momento no parece que se pueda partir otra vez de cero.

MONSTRUOS, MUTANTES Y HÉROES DE UN TREN PERDIDO

Bruguera domina el tebeo infantil. Buru Lan, sobre todo por el alto precio de sus productos, se apropia del público adulto, con alguna pica clavada en Flandes por la publicación en álbumes de tapa blanda de *Carlitos y los Cebollitas*, *Popeye* o *Alex*. Entre uno y otro frente, el tebeo juvenil, o al menos el de factura no tan ñoña, el tebeo semiadulto de intereses más comerciales y aspiraciones menos trascendentalistas, se polariza en torno al material que viene de EEUU, el terror de la Warren Publishing y los superhéroes Marvel.

Gracias al *revival* de la Hammer Films británica, personajes como Drácula, Frankenstein o el Doctor Jekyll habían vuelto a asomar a las pantallas cinematográficas del mundo, esta vez utilizando como reclamo el color y el destape más o menos velado de las víctimas femeninas de los diferentes monstruos. Incluso en España, autores como León Klimovski o Paul Naschy habían potenciado un pequeño *boom* con sus películas de serie B, centradas principalmente en la figura del Hombre Lobo. El cómic no era ajeno al éxito del cine y pronto en EEUU el oportunista editor Jim Warren supo imitar el éxito de la fenecida EC Cómics con su línea de terror, aunque sin la reflexión crítica ni la osadía argumentística de la editora de los años 50. Revistas como *Creepy, Eerie* y, más tarde, *Vampirella*, se dedican a contar en historietas de pocas páginas todo tipo de sustos y tramas sobrenaturales imaginables, presentadas con cierto desparpajo sádico-jocoso por el viejo Tío Creepy y su gordinflón sobrino. Son estos títulos, reconvertidos en *Vampus* y *Rufus*, los que asoman a una España algo atónita a principios de los 70, de la mano de Ibero Mundial de Ediciones, presentando un material que habría sido impensable apenas cinco años antes, e introduciendo en nuestro país a autores como Neal Adams, Berni Wrightson o Richard Corben. También *Dossier Negro* se especializa en este tipo de historietas que, pese a resultar novedosas, todavía no han caído en los planteamientos repetitivos que llevarían a su cierre en EEUU años más tarde.

Lo más peculiar de estos títulos adultos (que de ninguna de las maneras pueden burlar ciertos condicionantes de la censura),[12] es que en seguida se convierten en el único modo de seguir la trayectoria de muchos autores españoles, cuyo trabajo para la editora americana aparece aquí de rebote. José María Beà, Jaime Brocal Remohi, Enrich, Pepe González, Luis García, Fernando Fernández, Luis Bermejo, un resucitado José Ortiz, Leopoldo Sánchez, Rafael Auraleón o Esteban Maroto se convierten en profetas en su tierra, demostrando que son capaces de hacer tebeos modernos de consumo sin tener que recurrir a las profundas elucubraciones vacías de aquellos que se quedan en Europa o el suelo patrio. La estulticia nacional llega a celebrar como un gran éxito esta emigración de nuestros mejores valores a un mercado que acabaría dándoles el recambio por mano de obra filipina más barata, y pronto se acuña la frase «los dibujantes españoles son los mejores del mundo», falacia que alguno llegó a creerse.

De todos ellos, Maroto y Pepe González son quienes más encandilan a los americanos, hasta el punto de premiar al primero por *Cinco por Infinito* y publicar *Manly el Guerrero* (oportunamente rebautizada *Dax el Guerrero*) y entregarle al segundo el timón de la emblemática y seductora *Vampirella*, creada por Forrest J. Ackerman y Frank Frazetta y hasta entonces dibujada por un inspirado Tom Sutton, que acerca al personaje al icono de Betty Page, aprovechando la especialidad del autor en el dominio de espectaculares mujeres de bandera, o cómo a partir del físico de Sophia Loren se llega a preludiar a Nadiuska.

Por otra parte, los superhéroes Marvel son editados por Vértice, editorial hasta entonces especializada en novelitas de ciencia ficción que había popularizado tebeos británicos o europeos como *Zarpa de Acero*, *Los Hemanos Wild*, *Mytex el Poderoso*, *Spider* o *Kelly Ojo Mágico*, alguno de ellos realizado por autores españoles o argentinos.

Al entonces elevado precio de 25 pesetas, el formato escogido o impuesto para la serialización de los *comic-books* americanos (*Los Cuatro Fantásticos*, *Spider-Man el Hombre-Araña*, *Dan Defensor*, *Thor*, *Capitán América*, *La Masa*, *Namor*, *Patrulla X*, *Los Vengadores*, etc.) dista mucho de ser el apropiado, pues en vez de adoptar la clásica y lógica estructura natural a los *magazines*, se escuda en el formato de novela de bolsillo (202 x 152 mm.). Para satisfacer las necesidades de tan inusitado formato y conseguir con ello el grosor de un libro, la única solución factible sería el desafortunado remontaje de las planchas originales, destrozando con ello el ritmo narrativo original, despreciando por igual los derechos de consumidores y autores, situación agravada por la

[12] El improbable bikini de Vampirella, cuando la serie se publica en blanco y negro en *Matarratos*, es convertido en minifalda de breve vuelo. Ni siquiera eso pudo recortar la enorme carga erótica del personaje.

necesidad de retocar, ampliar y redibujar la mayor parte de las viñetas para que éstas cuadrasen en tan inadecuadas dimensiones. Las 128 páginas de tan inusitadas «novelitas» se alcanzan alojando en ellas el contenido de dos *comic-books* americanos (20 páginas cada uno), esporádicamente incluso tres, y rellenando el hueco sobrante con historietas de procedencia mayoritariamente inglesa. Perdido el atractivo del color, la primera edición del material de Marvel en España ignora también las portadas originales, encomendadas primero a Enrich y más tarde a Rafael López Espí, quien literalmente termina copiando las ilustraciones americanas.

Mientras que la edición de los cómics de terror de la Warren recibe casi de inmediato el aplauso de la crítica, los cómics de superhéroes Marvel son declarados anatema por casi todas las revistas de la época. Resulta una especie de justicia poética que algunos de aquellos adalides acabaran años después coordinando correos de los lectores en la edición en color de aquel material que consideraban pernicioso.

Pero pese a la nefasta edición, los tebeos Marvel pronto se hacen populares y se llevan de calle al público adolescente. La inclusión de algunos títulos de terror como *Fantom* y *Espectros*, ya en formato revista, se ve potenciada poco después, en imitación del original yanqui, con *Zombi*, *Drácula Vive* y, especialmente, *Relatos Salvajes*, donde con algún material de ciencia ficción (*Mundos Desconocidos*), se incluyen las siempre entretenidas historietas de *Conan el Bárbaro*, según la adaptación que Roy Thomas y John Buscema hacían de los relatos y novelas de Robert E. Howard para la revista madre *Savage Sword of Conan*, con lo que inauguran una moda por la fantasía heroica que todavía continúa quizá algo forzosamente en el tiempo a base de reediciones por parte de Planeta de Agostini, o la publicación de *Shang-Chi, maestro de Kung Fu*, fiel e interesante exponente de la moda de artes marciales que inunda

televisiones y cines de la época.[13] Poco a poco, impelidos por el éxito de estas revistas, todos los títulos de la casa abandonan el formato minúsculo de la novela de bolsillo y adoptan una hechura más acorde con el original, incluso asumiendo el color en las postrimerías del reinado de Vértice en el panorama hispano.

No cabe duda de que el éxito de los tebeos de superhéroes pilló desprevenida a Bruguera (la temática terrorífica, aunque experimentada con algún título como Alucine, le venía demasiado lejos), que debió acusar el impacto de los extraños enmascarados en sus ventas, pues encargó a su guionista para todo, Víctor Mora, la creación de un superhéroe propio, *Astromán, el hombre de astronita*, deficiente y subdesarrollada revisión de un caduco *Supermán* ilustrada por Manuel Cuyás para *DDT* en 1972 y recopilada en formato revista similar a de *El Corsario de Hierro* poco más tarde,[14] sin que tuviera el más mínimo impacto. La misma temática superheroica, pero menos, puede encontrarse en *Kathy, la Chica Gato*, para la revista *Lily*, dedicada al público femenino infantil, e incluso en la fallida *Supernova*, nuevamente con guiones de Mora y dibujos de Bielsa para *Super Mortadelo* en 1973. Esa presencia de los superhéroes en Bruguera se hace patente por el ascenso de sus revistas a la categoría «Súper» (*Super Mortadelo*, *Super Pulgarcito*, *Super Zipi Zape*), la creación de *Superlópez*, de Jan y, ya de un

[13] Tampoco el cómic español pudo escapar de la moda. Con material proporcionado por la agencia Selecciones Ilustradas, Amaika, la editorial de *El Papus*, lanza la revista *Kung Fu*, donde junto a *Jeff Blake, el hombre de Pinkerton*, dibujada por Leopoldo Sánchez, y *Shi-Kai el rebelde*, de Martín Salvador, destaca el personaje *El Cuervo*, con guiones de Josep Toutain y Andrés Martín y dibujos de José Ortiz, un tebeo de rápida realización y magníficos resultados que preludia, por cierto, en cuanto a la trama detectivesca, la segunda versión de la televisiva serie *Kung Fu* realizada a mediados de los 90.

[14] Más interesante, dentro de esa línea de renovación de personajes que pretende Bruguera, es *Roldán sin miedo*, una especie de *Dani Futuro* medieval que ilustra con ilusión y acierto Adolfo Usero sobre guiones de Víctor Mora, más en su elemento que en una temática de superhéroes que le es ajena. Resulta sintomático que los títulos que Mora escribe para sindicación (*Sunday*, para Víctor de la Fuente, o *Adam & Evans*, para José Gual, simpática variación detectivesca de la guerra de los sexos que se anticipa a series televisivas como *Luz de Luna* o *Remington Steele*) sean muchísimo más interesantes y permanezcan parcialmente inéditos en nuestro país, a pesar del intento de Rollán de publicarlas en 1977.

modo más descarado, en la adquisición en 1977 de los derechos de varios títulos Marvel (*La guerra de las galaxias, 2001, odisea del espacio, La Mosca Humana, Ka-Zar*). Movimiento expansivo que en 1980 llega a arrebatar los derechos de *Spider-Man* y *La Masa,* para contraatacar en 1981 en un formato *pocket* absolutamente nefasto (185 x 133 mm.), donde a esos títulos se unen *Conan, Los Cuatro Fantásticos, Los Defensores* y *Dazzler.*

Mientras dentro de los títulos Bruguera el luego novelista Andrés Martín se revela como un autor interesante y digno de tener en cuenta, llegan de Argentina las revistas de importación *El Tony, Fantasía, D'Artagnan* e *Intervalo,* que hacen la competencia a los superhéroes y *cowboys* de DC Cómics que, también del otro lado del Atlántico, publicaba Novaro. Son revistas con un precio competitivo (15 ó 20 pesetas para una cantidad ingente de material de lectura) publicadas en papel barato, con muchos personajes abigarrados, algunos de sindicación americana (*Príncipe Valiente* de la etapa final de Foster y principio de John Cullen Murphy; *Flash Gordon*, el *Tarzán* de Russ Manning, *Johnny Hazard* o la inclusión en color de aventuras de *El Hombre Araña* y *Capitán América*) y otros, los más interesantes, de producción propia, pequeñas obras maestras guionizadas por autores como H.G. Oesterheld (autor de *Mort Cinder* y *El Eternauta* desaparecido durante la dictadura de Videla) o Robin Wood. Personajes como *Nippur de Lagash, Dennis Martin, Argón el Justiciero, Kabul de Bengala, Diego, Alamo Jim, Cabo Savino* y *Jackaroe* se hacen populares durante un par de años, algunos incluso con sus propios *comic-books* en color, y demuestran que el tebeo de consumo no tiene por qué ser una tontería mal hecha, sino una labor de autor «artesano» y entregado a la historia.[15]

Pero no sólo los nuevos personajes Bruguera han perdido el tren. El ejemplo más delirante de *revival* del cómic español se produce en 1974, con el lanzamiento de *Chito*, una revistita decididamente *camp* en sus planteamientos que, siguiendo tal vez los postulados del *Jornal do Cuto* portugués, se plantea en realidad reverdecer los laureles de un título mítico como *Chicos*, al que incluso recuerda en su nomenclatura. El factor nostálgico que ha encumbrado a Buru Lan y ahora sirve de balón de oxígeno a Valenciana se remonta aquí directamente a los años 30, recuperando a unos autores de ese periodo como el maestro Emilio Freixas, quien publica *El monstruo extraterrestre* y *Xhadu*, especie de trasunto selvático del cinematográfico Sabu de la serie B hollywodiense, desconocido ya a esas alturas del siglo, y algunas ilustraciones donde sigue demostrando tanto su dominio para el dibujo como su desfase con los tiempos que corren.

Cuto vuelve a asomar al mercado español con *Hampa Mundial Inc.*, una historia pasada de moda con un personaje que ya no podía, por fuerza, ser sentido por el público juvenil como en su momento de máxima gloria. De Jesús Blasco se recuperan también series producidas para el extranjero como *Los Guerrilleros, Tom el hijo del gaitero* o *Alejandro el Grande*, *biopic* al uso que más recuerda los álbumes de cromos de lustros pasados. Carlos Freixas presenta un *western*, *Joe Dakota*, en las antípodas de *«Manos» Kelly* o *Blueberry*; se presenta parte del *Dan Lacombe* del siempre interesante Bernet, Carrillo inicia su *Gora Gopal y La mujer pirata*, G. Buxadé publica su *Buck y familia*, y Arturo Moreno las historias infantiloides de *Placton, Chito y Sarampión*, reminiscencia de unas revistas tipo *Maravillas* ya sepultadas en el baúl de los recuerdos de la abuela. Tampoco desdeña *Chito* la recuperación de algún episodio de *Jim de la jungla* o la primicia de *El Castillo Medieval*, pero el proyecto es en sí tan desquiciado que apenas alcanza 17 números, con algunos más interesantes extras monográficos comercializados como *Chito Extraordinario*. Y es que incluso la nostalgia tiene un límite.

A mediados de la década de los 70, el mini *boom* moderno y nostálgico se ha convertido en agua de borrajas tras el hachazo

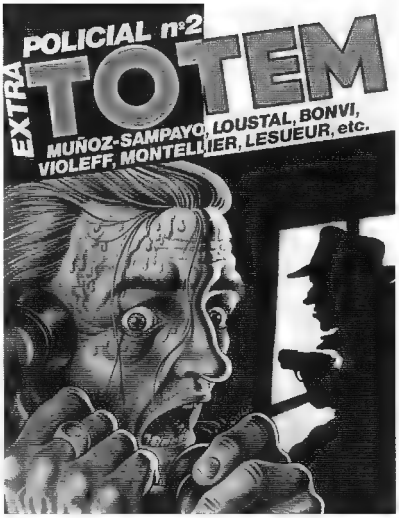
[15] Los más interesantes personajes argentinos, junto con alguno nuevo como Dago, serían publicados en España en la revista *Mark 2000* en los años 80, sin que por desgracia tuvieran el reconocimiento que merecen sus interesantes planteamientos.

propinado a la industria editorial por la crisis del petróleo. Cuando Franco muere en 1975, el panorama de los cómics en España es tan árido y desolado como el país que abría los ojos atónito aquella mañana de noviembre.

Y JOHNNY COGIÓ SU PINCEL

Entre la muerte del general Franco y las primeras elecciones democráticas de 1977 el tebeo en España permanece a la expectativa, sin más novedades de importancia que la publicación de la revista mensual *Spirit*, adaptación bastante desordenada del título homónimo americano editado entonces por Jim Warren,[16] la enésima reedición de *Jorge y Fernando* y *Mandrake* o la presentación del *Agente Secreto X-9* de Archie Goodwin y Al Williamson (1976, Ediciones Garbo); los sempiternos *Flash Gordon* y *El Hombre Enmascarado* (1974, Ediciones Vértice), o los menos conocidos *Brick Bradford*, *Ben Bolt*, *Buzz Sawyer* y *Juliet Jones* (1976, Maisal). Bruguera se apunta también al carro de las reediciones, a falta de otro material más atractivo y moderno, con la resurrección de *Bravo* (1976), en la que se alternan *El Cachorro* y *El Inspector Dan* en un claro formato *comic-book* en el que tampoco se respetan orden ni estructuras. El público infantil cuenta, aparte de los sempiternos títulos bruguerianos a los que vienen a sumarse las adaptaciones de *Heidi* y *Marco* de las interminables series televisivas japonesas, con un nuevo contraataque de los productos Disney, en este caso la revista *Don Miki* (1976, Montena). La edición de las aventuras del antihéroe *Diabolik*, primero en formato novelita y más tarde como revista (1977, Ediciones Ursus), se ve acompañada de los primeros e inauditos escarceos con el tebeo pornográfico italiano: *Lucífera*, *Hessa*, *Paco Pito* (1976, Elviberia) o la publicación seriada de *Blancanieves y los siete enanos viciosos* en la revista erótica *Emmanuelle*. Son productos claramente menores, publicados en diversos formatos que jamás perduran, desde el lujoso color de la reedición en tomos gigantes de *Blancanieves* a las diminutas novelitas de lomos encolados para impedir ser hojeadas en los kioscos. Es un sarampión más, como la concienciación política tras tantos años de represión, que al contrario que ésta perdura bajo diversas capas hasta nuestros días, haciendo mezcla con el terror, el subgénero carcelario, el espanto gore o, más recientemente, la pornografía infantiloide de los manga japoneses.

16 Es común que este *Spirit* publique historietas desordenadas en el mismo número. Alcanzado el material americano original, la editorial Garbo deja de consagrar al personaje todo el material del título y lo reduce a una sola historia, a menudo la central en color. Es el momento de cubrir el hueco con una serie de Alfonso Font, *Géminis*. Goscinny y Charlier aparecen caricaturizados como dos personajes fijos de *Aquiles Talón*, precisamente en unas entregas que tienen como escenario la mismísima redacción de la revista. Goscinny es representado como un individuo bajito con los dientes afilados y muy mala leche; Charlier es un sujeto grande y gordo que está comiendo bocadillos enormes a todas horas.



Pero la apertura en el terreno sexual, tras cuatro décadas de dictadura, arrastra consigo el ensanchamiento de horizontes del tebeo, como ya había sucedido también en el cine. Posiblemente nadie esperaba que tras la llegada de la democracia se instaurase una auténtica edad de oro del cómic en España y se produjera, al menos durante un lustro, un *boom* editorial sin precedentes.

La primera gran revista de la transición española que potencia el cómic como vehículo «adulto» es *TOTEM*, pomposamente subtitulada «La revista del nuevo cómic», editada por Nueva Frontera, heredera-superviviente de la homónima editorial argentina cuando el país suramericano cayó bajo la dictadura del general Videla. Junto con *Trocha*, su aparición (que coincide incluso en el tiempo con las elecciones del 15 de junio de 1977) marca el inicio de los grandes títulos de la revistas de historietas en el panorama hispano.

Pese a que entonces nadie osaba ponerle pegas, un análisis algo más riguroso, desde la perspectiva que dan los años transcurridos, nos muestra que *TOTEM* nunca tuvo una política editorial definida, sino que fue una especie de cajón de sastre donde todo tenía cabida, desde las obras maestras indiscutibles hasta las memeces con colorido exhuberante más deleznables. Jugando a la baza de la modernidad y la recuperación de series y autores prohibidos e inimaginables apenas unos meses antes, *TOTEM* se apunta el valioso tanto de publicar *Corto Maltese*, ahora castellanizado a

Corto Maltés, de un autor entonces tan desconocido en España como inmediatamente popular, Hugo Pratt; *Valentina*, de Guido Crepax, aunque a partir de una historia ("Baba Yaga") que hacía imposible su comprensión por los recién llegados al título, o sea la mayoría; *Alack Sinner*, el duro detective de Muñoz y Sampayo, o el *Arzack* de Moebius.

Junto con este material de primera fila se exprimen hasta la saciedad los saldos de la revista francesa *Metal Hurlant*. Se publican tanto los autores interesantes (Caza, Druillet) como otros con los que no merecía la pena malgastar tinta y papel semicuché. Si bien las páginas en color están editadas normalmente con una calidad y cuidado entonces desconocidos, las páginas en blanco y negro adolecen de múltiples defectos de impresión, sobre todo en las manchas de sombra, y la rotulación de toda la revista es débil y molesta. Para ser además una revista que suponía el respeto por los autores y sus derechos, en ocasiones se censura el final de alguna historieta (en *Alack Sinner*, con el paralelismo entre la muerte del viejo exiliado y la agonía de Franco), o se suprimen viñetas caprichosamente para sustituirlas por apresurados textos explicativos (en la primerísima historia de *Corto Maltés*).

La sobreabundancia de material por presentar a un público retrasado cuatro décadas respecto a la evolución del medio es tan grande que pronto la editorial acompaña a *TOTEM* de otras dos revistas menores, *Blue Jean* y *Boomerang*, herederas del mismo espíritu revisionista y aceptador de su hermana mayor y en las que tienen cabida materiales de todo tipo, desde la magnífica *Los*

escorpiones del desierto de Hugo Pratt hasta la más insignificante historieta del autor veneciano publicada en Argentina, jugada que se repite con Moebius o con cualquier otro autor que se imponga como moda mientras queden páginas que ocupar, no importa demasiado su procedencia (prácticamente cualquier revista europea o argentina) ni, por supuesto, su calidad. Los tres títulos de Nueva Frontera admiten y publicitan por igual lo sublime y lo ridículo, haciendo alarde de páginas en color y fantasías oníricas donde nunca está de más algún oportuno desnudo femenino. Son tiempos de euforia en que el «todo vale» no parece presagiar que algún día esa proliferación continua de genios creadores de chuminadas de cuatro páginas incomprensibles y/o con chistecito final acabará por volverse por igual contra títulos y género.

Por otro lado, la ignorancia de *TOTEM* de la realidad de los autores españoles y sus circunstancias es supina; la presentación de la reedición de *Las crónicas del Sin Nombre* de Luis García y Víctor Mora[17] causa rubor, e incluso se da el caso de la publicación de una serie de artículos «eruditos» plagiados por algún chaval a su verdadero escritor, con la consiguiente polémica y demanda. Entre los dibujantes, en los primeros números se potencia, por ejemplo, a OPS, hasta entonces habitual de *Triunfo* y que en el mundo del «nuevo cómic» se ve curiosamente fuera de pie, sin comprender que los absurdos gráficos de Moebius se aceptaban por aquello de «ser vos quien sois», y que para saltar en paracaídas primero hay que subirse a un avión. No resulta extraño que aparezcan en esos primeros tiempos jóvenes promesas que se suman al carro del aerógrafo y la historieta sin contenido y que, claro, terminen desapareciendo por el foro cuando ya ni siquiera eso tengan que «contar». En cierto modo, pese al importantísimo empujón que sin duda dio al tebeo en España, *TOTEM* ignoró a los autores españoles durante mucho tiempo. Sólo la publicación en primicia de *Koolau el Leproso* de Carlos Giménez la redime en ese aspecto.

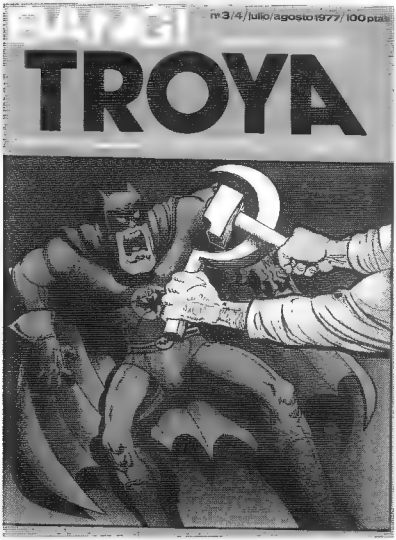
Otros autores españoles se recuperan parcialmente en las revistas hermanas, como Hernández Palacios, de quien se presenta el tercer episodio del irregular *MacCoy*, en blanco y negro que en su caso es como decir al uno por ciento, circunstancia que se repite en *Mathai-Dor* y *Amargo* de Víctor de la Fuente, el siempre interesante *Arcano* de Jaime Brocal Remohí o los sobrevalorados *Dracurella* y *El vagabundo de los limbos* de Ribera.

TOTEM se convierte poco a poco en un nombre de marca que aparece en todas partes: *TOTEM Calibre 38*, dedicado al género detectivesco y que por desgracia apenas dura ocho números; *TOTEM Humor*, *TOTEM Aventuras y Viajes*... Más interesantes son los *TOTEM Extra USA*, que dan cabida a autores «independientes»

[17] *Las crónicas del Sin Nombre* ya habían aparecido como libro de Toutain y su mejor episodio fue ofrecido en primicia por *Bang!*

del cómic americano como Wally Wood, Vaughn Bodé o Berni Wrightson, demostrando a los estrechos de miras que había, al menos en aquella época, un material yanqui distinto de los superhéroes y las repetitivas historietas terroríficas de Jim Warren; y sobre todo la serie de tomos en blanco y negro Biblioteca *Tótem*, donde se procede tanto a la recopilación monográfica de algunas series de historietas aparecidas en la revista (*Corto Maltés*, *Alack Sinner*) como a la presentación original de material (*La balada del mar salado*, *Aghardi*, *Mara*, *Silencio*, *HP* y *Guiseppe Bergman*), que a veces es moderno (*Bran Ruz*, *Corto Maltés en Siberia*) y otras tiene sus añitos (*Ana de la Jungla*, *Wheeling*). Las insoportables *Aghardi* y *Mara* de Enric Sió, con sus abusivos prestamos fotográficos y su surrealismo sauresco cubren el cupo de autores españoles en esta serie de tomos, un ejercicio revisionista que viene a plantear la duda de porqué, ahora que teóricamente no había censura y se podía contar sin subterfugios, ciertos autores no fueran capaces de contar ya nada.

Contrasta el extraño hueco de los autores españoles en *TOTEM* con los movimientos de clase que empiezan a producirse entre los mismos. Colectivos como El Cubri o publicaciones de contenido claramente político o social como el tebeo de barrio *Butifarra!* y, en su vertiente satírico-comercial, *El Papus*, demuestran que hay gente dispuesta a hacer tebeos de calidad que lleguen a un público adulto que los lleva esperando como agua de mayo desde hace demasiados años.



En este sentido reivindicativo del trabajo y de sus derechos aparece *Trocha*, cuya primera portada no puede ser más impactante, más aún que el simio astronauta que Moebius asomó a la portada del primer *TOTEM*: contra un fondo de viñetas y en una portada roja, un puño en alto blandiendo lápices y pinceles. Anunciada como una especie de «extra de *Bang!*»[18], la revista viene a recoger lo que queda del proyecto de autofinanciación de otros muchos guionistas y dibujantes y que en su momento iba a llamarse *Bandera Negra*. Desembarcados algunos autores por causas internas nunca reveladas, el resto de ellos continúa con la presentación de historias cortas, todas en blanco y negro y casi siempre con un marcado matiz político que llega a hacerse agobiante, rozando el panfleto en ocasiones. Tanto, que alguno de los autores ha reconocido luego que *Trocha* fue un «sarampión», pero sin duda un sarampión necesario.

Problemas con el título, ya registrado al parecer por un grupo musical,[19] hacen que desde el tercer número la revista pase a llamarse *Troya*. Destacan sobre todo la serie *Sonrisas* de Ventura y Nieto, en la que el dibujante hace un alarde gráfico que tiene su mejor acompañamiento en el caracter poético e intimista de los textos, y la serie de Luis García sobre textos de Felipe Hernández Cava que después sería recopilada como *Etnocidio* en la colección Papel Vivo.

Por desgracia, *Troya/Trocha* dura poco. La supuesta periodicidad mensual no se cumple jamás, y ya el número en que se cambia de nombre es doble.[20] Lo árido y duro de algunos planteamientos, el poco atractivo de las portadas más allá de la primera y tercera, y cierta cansina uniformidad estilística a base de rayados a plumilla y textos en *off* ligeramente poéticos no pueden competir con el aluvión de títulos, colores y autores que ofrece Nueva Frontera.

El sueño de la autogestión tendría que esperar unos años, hasta *Rambla*, pero nuevas revistas están al acecho a la vuelta de la esquina.

HASTA QUE EL DISEÑO NOS SEPARE

La democracia marca el pistoletazo de salida para títulos de toda índole, junto con la presentación o la recuperación de autores españoles que acceden por primera vez a un público que se había ensanchado enormemente con respecto a unos pocos años atrás. La proliferación de revistas y estilos reclama un estudio pormenorizado e individualizado de cada uno de ellos, como apuntábamos ya con el caso de *Trinca*, por lo que preferiremos centrarnos en un capítulo posterior en los autores españoles y en las series más sobresalientes de éstos, obviándolos así la sucesión cronológica seguida hasta el momento.

Si bien *TOTEM* es el título que abre camino, las revistas de Toutain Editor apuntalan «definitivamente» el resurgir del tebeo en España. Ya desde mediados de la década, con un servicio de venta por correo y la edición en álbumes de lujosa (y cara) presentación bilingüe, el director de la agencia Selecciones Ilustradas hizo un testimonial acto de presencia en el mundillo editorial español. La colección Cuando el Cómic es Arte sirvió en su momento para presentar o recopilar material de los autores españoles que trabajaban directamente para el mercado anglosajón o francés, cubriendo el vacío existente entre su proliferación en los títulos *Vampus*, *Rufus* y *Vampirella* y su resurgir posterior. Esteban Maroto, José Ortiz, Fernando Fernández, José González o Víctor de la Fuente se ofrecen así a un público minoritario que tiene la oportunidad de ver sus trabajos sin cortapisas censoras.

Pero el gran momento de Toutain Editor está por llegar. El resurgir de la ciencia ficción en cine y cómic, propiciado por el estreno de *La guerra de las galaxias* y rubricado por otros títulos inmediatamente posteriores como *Encuentros en la tercera fase* o *Alien*, hace que en EEUU se prepare un título de resonancias literarias, *1984*, cuya versión en español recae en quien, a fin de

[18] El marchamo *Bang!* se aprovecha más como reclamo publicitario de cara a un público entendido que como hecho real.

[19] Antonio Martín apunta a un impreciso «grupo de baile» como propietario del nombre. Es posible que fuera el conjunto de sevillanas Los de la Trocha.

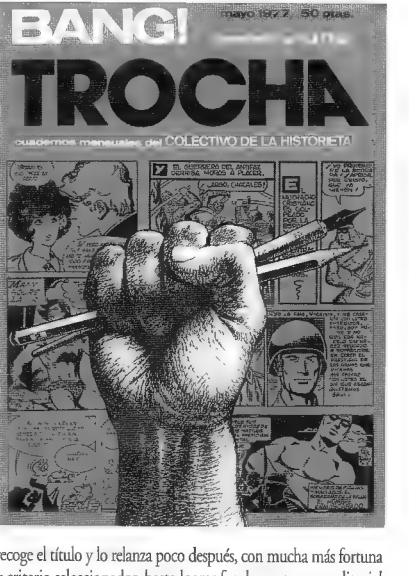
[20] Se publican por tanto solamente siete números, aunque se cuenten ocho.

cuentas, ha proporcionado a Jim Warren autores y material de sobra durante años. Ya *Creepy, Eerie* o *Vampirella* utilizaban el reclamo de un terror que venía a la baja tras una década de explotación, y el nuevo título cubría aquí y allá el campo de la ciencia ficción y la fantasía en alza.

Pese al tono adulto de su referente novelístico, *1984* no pasa de ser en su origen la típica revista de historietas cortas de cf con final sorpresa,[21] llena de los recursos y tics viciados del sello Warren, y amenazada con quedarse anticuada, al menos en su título, en menos de seis años. (En España se empieza a publicar en 1978.) La gran virtud de Toutain estriba en ir separándose poco a poco del producto americano original y dar cabida a autores, historietas y series autóctonas que le confieren un tono más atractivo, aunque no por ello carente de tópicos, tics y manierismos propios.

Recuperando material ya publicado anteriormente, y con las excusas de que estaba por fin a salvo de la censura o que la calidad de impresión era mejor,[22] Toutain no tarda en recrear, con cierta timidez inicial, el cómic de terror con *Creepy* (1979), aunque la excusa del género se supera pronto con la inclusión de series que poco o nada tienen de terrorífico (*Torpedo 1936*, *Señal de otro planeta*), y en seguida redondea su trinca de títulos propios con la más completa e interesante *Comix Internacional* (1980), revista más cara y en apariencia más seria donde se da cierta importancia a la publicitación y recuperación de antiguos dibujantes españoles, en su mayoría reconvertidos a la ilustración, junto con la imprescindible inclusión de *Spirit*, la repesca de los mejores personajes clásicos o la abusiva explotación, marchamo de la casa, del material de un autor americano claramente menor y en exceso mitificado, Richard Corben, cuyos momentos de gloria *underground*, sin duda lo mejor de su extensa producción, ya habían quedado atrás, y que los alucinados españolitos encuentran (como a Moebius en las revistas de Nueva Frontera), hasta en la sopa.

En 1979 aparece otra revista de título algo simplista, *Cimoc*, publicada por Riego, que no sobrevive a los diez números dado el poco interés del material que incluye y la enorme batalla que se produce por copar el mercado entre las ya existentes. Norma, hasta entonces una agencia de dibujantes como Selecciones Ilustradas,

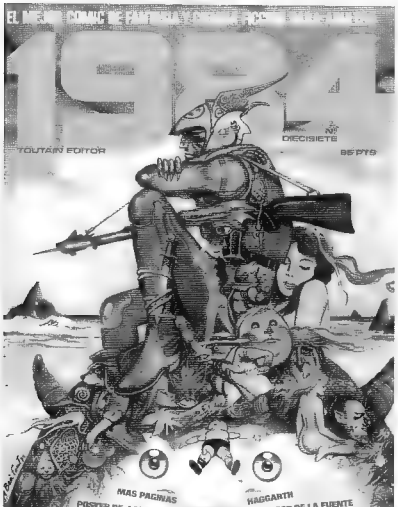


recoge el título y lo relanza poco después, con mucha más fortuna y criterio seleccionador, hasta lograr fundamentar una editorial especializada en álbumes (y, desde hace poco, en *comic-books* americanos «independientes») que ha sabido sobrevivir a la competencia hasta nuestros días, aunque el título emblema de la casa causara baja en los kioscos hace relativamente pocos meses, incapaz ya de sostenerse frente a los tebeos japoneses y los superhéroes de *Image*, pero superando con creces la permanencia de la competencia. *Cimoc* tiene la habilidad de recuperar las series de «continuará» al estilo *Pilote*, o de potenciar personajes que en historias cortas pueden luego reagruparse sin traumas en formato álbum, frente a la invasión de historietitas sin ton ni son que pronto se reproducen con molesto desparpajo por todas partes. *Cimoc*, además, no pone pegas al material español y toma a varios autores hispanos como abanderados, como veremos en capítulos siguientes.

Básicamente configurado el panorama editorial de los próximos años, se descubre que hay gustos para todo y que por tanto hay que explotar cualquier tendencia. Pronto el *underground* y la contestación tienen cabida en *El Víbora* (1979), revista que, con el espaldarazo inicial de Toutain, recupera la bandera enarbolada por *Star* o *Vibraciones* en los primeros 70 y que potencia una estética feísta y *antiestablishment* que, pasito a paso, ha sabido adaptarse al correr de los tiempos y sobrevivir a otros títulos más legibles, perpetuándose

[21] A este respecto, no deja de ser mucho más valido el planteamiento realmente adulto y los hallazgos y adaptaciones de la serie *Mundos Desconocidos*, de Ediciones Vértice dentro de *Relatos Salvajes* unos años antes, siempre a partir de la original americana *Unknown Worlds of Science Fiction*, a pesar de que no le acompañara la suerte.

[22] A Toutain Editor se debe el hecho de incluir la reedición de páginas de historietas invertidas por error, subsanándolo en un gesto sin precedentes. Cuando en uno de los álbumes de *Torpedo 1936* se equivocó asimismo el orden de algunas páginas de relatos, la editorial se comprometió a devolver el dinero a los compradores o a descontar un 25% sobre el precio de un futuro álbum donde aparecerían las mismas historias ya ordenadas.



posteriormente con títulos comos *Makoki* (1982) y su divertida propuesta de la llamada «línea chunga» y, en su vertiente descaradamente pornográfica, con *Kiss Comix* (1992).

Y de las vomitonas controladas del *underground* hispano a la recuperación de cierto tono decadente y *retro*, la infancia reinventada y pasada por el tamiz de la ironía, la «línea clara» que tiene su máximo exponente en *Cairo* (1981), publicación de Norma dirigida en principio por Joan Navarro y que quizás porque casi todo el material existente en el mundo está ya ocupado por otros títulos se centra en la escuela francobelga y sus epígonos españoles, potenciando consciente o inconscientemente cierto tono beligerante hacia todo aquello que no cuadre en esta forma de entender la historieta. Si hasta entonces los alucinados lectores de cómics, testigos mes sí mes no de un carrusel de títulos y autores, no habían dicho esta boca es mía, aceptando lo que hubiera y sin más freno que la barrera puramente económica (porque las revistas suelen ser caras), desde la aparición de esta nueva vía las posiciones se polarizan y la defensa a ultranza de unos gustos siempre subjetivos y discutibles acaba salpicando a tirios y troyanos. Podríamos decir que con el *revival* (a veces desaforado) de los tardoherederos de Hergé el consenso se rompe y ya nunca nada volverá a ser lo mismo, en detrimento de la riqueza temática y estilística de la historieta. Autores como Mique Beltrán, Sento, Daniel Torres, Montesol, el guionista Ramón de España, Tha o el siempre eficaz Max merecen, igual que en el caso de *Trinca* ya comentado en esta crónica, un análisis más pormenorizado de sus propuestas y de las estéticas presentadas en este estilo que, arrancando de cierta consideración *art nouveau*, y concediendo gran importancia al ambiente donde se desarrollan las historias, deriva hacia un estilismo y grafismo de sobresaliente factura donde a veces pesa el lastre de unas historias desconcertantes, en tanto que el lector queda con la duda de si se trata de una parodia de un género o del propio cómic como medio.

No acaba aquí el desfile de títulos. La algo olvidada *Pilote* es presentada en 1981 por Nueva Frontera con el poco afortunado logotipo *Vértigo*, pero apenas sobrevive una docena de números. A pesar de haber expoliado a fondo el material del que se nutre, Nueva Frontera también decide tardíamente explotar *Métal Hurlant* con su título original, aunque los días y autores de gloria de los humanoides galos ya habían pasado a la historia. La versión hispana de la muy interesante *Epic Illustrated* (1982) sólo alcanza los tres números.

Títulos como *Senda del cómic* se basan en autores recién llegados y, aunque los creadores españoles habían visto publicadas sin problemas sus obras en las revistas de *Toutain*, *Nueva Frontera* y *Norma* por igual, el sueño de la autogestión reaparece en 1982 con *Rambla*, a la que acompaña en 1984 *Rampa Rambla*, dedicada con poco éxito a la aparición de nuevos valores duraderos. Otros autores hispanos se aglutinan en torno a títulos como *Metropol* (1982), interesante tebeo de universos compartidos que no supera la docena de números publicados, o *Mocambo* (1983), que no sobrepasa los dos.

Después de mucho autobombo y concursos, Toutain decide reconvertir su *1984* en un título que no quede desfasado por el calendario. La torpe elección, *Zona 84*, no deja de anunciar en sí misma que algo se estaba agotando. La vela de la imaginación empezaba a apagarse.

Pero no sólo son las revistas de historietas las que marcan ese breve intervalo que fue el mundo del cómic español entre las elecciones del 77 y la mitad de la década de los 80. También se produce un fuerte *revival* del álbum, tanto en tapa dura como en rústica. Ediciones Junior/Grijalbo recupera *Astérix*, convierte en un *best-seller* a *Lieutenant Blueberry* y presenta asimismo a *Lucky Luke*, *Iznogud*, *Valerian*, *MacCoy* o *Jeremiah*, con algunos batacazos importantes como *Julie Wood* o *Buck Danny*.[23]

[23] Resulta extraño que, tras el éxito de *Blueberry* la editorial no estuviera interesada en explotar las otras series importantes del guionista, máxime cuando una de ellas (*Michel Tanguy*) estaba además dibujada en sus primeros álbumes por el cocreador de Astérix. En cualquier caso, las buenas críticas y ventas de las últimas series presentadas, *XII* o *Largo Winch*, tras el empacho de explotar las series señeras en retapados cuasi-enciclopédicos, no han podido evitar el cierre de la línea dentro de la empresa, cuyos títulos más apetecibles han sido oportunamente rescatados por Planeta y Norma.

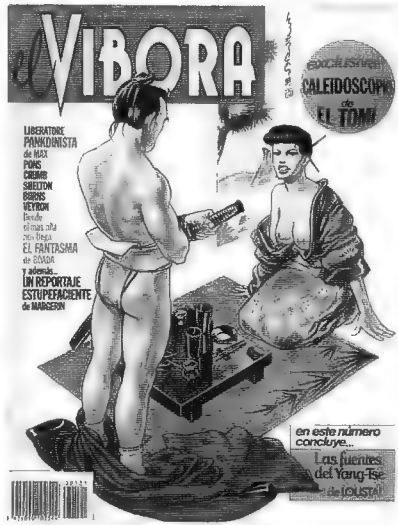
Prácticamente todas las revistas reeditan el material serializado en ellas, y alguna editorial menor, Ediciones de la Torre en su colección Papel Vivo, se especializa en recopilar los trabajos de autores españoles, sobre todo de Carlos Giménez, aunque sin hacer ascos a clásicos importantes como *Es que van como locos* de Ventura y Nieto, el *Géminis* de Echevarría y Font o la irregular y coyuntural *Tequila Bang*.

Ikusager publica en álbumes de sobresaliente factura la última obra de Antonio Hernández Palacios, *Eloy*, crónica de la guerra civil española narrada con un estilo frío y distante que en nada recuerda a su obra anterior, una especie de no-do tebeístico donde las acciones de guerra pesan demasiado sobre una trama que bordea lo inexistente. Más interesante es la continuación de *El Cid* y sobre todo *Roncesvalles*, del mismo autor, en el terreno medieval que le es único. La sesuda editorial Lumen, sin dejar de explotar el filón Quino en álbumes, presenta algunos álbumes de *Valentina*, *Historia de O* y la completa recopilación de *Mort Cinder*.

Son tiempos de euforia. Prácticamente, no hay ciudad que no tenga su semana dedicada al cómic, sufragada siempre por los ayuntamientos más progresistas en su camino al poder, o su concurso para fabricar genios adolescentes, incluso su revista de tirada reducida y papel carísimo que más de una vez levanta las iras de la sociedad burguesa biempensante por sus contenidos. Prolifean las librerías especializadas, muchas de ellas bautizadas Tótem. El cómic se pone de moda y Toutain hasta logra lo impensable, la publicación de una enciclopedia en fascículos (*Historia de los Cómics*, 1984). Son comunes los libros y análisis dedicados al tema, en especial los del siempre erudito e interesante Javier Coma, aunque sólo una revista de estudios sobreviva cíclicamente y sin ayuda de las grandes editoriales desde 1977, *Sunday*, dirigida por Mariano Ayuso.[24] Pero el *boom* tiene los días contados y, aunque las causas son múltiples, el alejamiento de autores y lectores es tal vez la más importante de todas. Quizá no saben evolucionar a la par. Quizá la moda del diseño sustituye al resurgir de los tebeos, como después ocurrirá con la música pop y las movidas juveniles.

Cuando uno de los publicitados concursos de guiones de Toutain lo gana la sobadísima idea de la canica destruida por el niño pequeño que en realidad es un planeta (idea repetida millones de veces, desde Ditko a Moebius y copiada por todo fanzinero de pro en sus primeros escarceos en el medio) a muchos nos quedó claro que las ideas se habían acabado, precisamente en aquellos encargados de ir buscando savia nueva que tomara el relevo para el futuro.

[24] Sin abandonar nunca el formato fanzine, resulta muy interesante el siempre combativo *El Wendigo* o la *Cómic-Guía* que desde Valencia edita desde hace más de veinte años Francisco Tadeo Juan, en una cruzada personal por reivindicar a los maestros olvidados del tebeo español que tampoco descuida palabras de ánimo para aquellos que empiezan.



LA PROFESIÓN VA POR DENTRO

El renacer del tebeo en España, ya se ha dicho, no llega a ocupar siquiera una década. Y los autores nacionales, al socaire de la admiración que los jóvenes lectores profesan sin rubor hacia dibujantes extranjeros como Moebius, Corben, Bilal, Pratt o quienquiera que toque potenciar esa temporada desde la editorial/iglesia de turno, no se quedan atrás y empiezan a desplegar una labor creativa que supone un rompimiento casi absoluto con su producción anterior y un paso importante en la consecución del sueño de un tebeo verdaderamente adulto.

Sin duda, el más importante y completo de los autores españoles de todos los tiempos es Carlos Giménez (Madrid, 1941), un hombre que hacia la mitad de la década de los 70 se encuentra en plena madurez artística y es capaz de lanzarse, a tumba abierta, a la creación de unos tebeos tan absolutamente personales que implican una ruptura con lo que se hace no ya en España sino en el mundo.

Giménez traía ya un bagaje creativo envidiable. Enamorado y apasionado seguidor de maestros como Iranzo, Gago, Ambrós o el norteamericano Frank Robbins, en su haber se contaban, pese a su juventud, títulos tan destacados como *Gringo* (1963) o *Delta 99* (1967) y sobre todo el divertido y espectacular *Dani Futuro* (1969), que sobre guiones de Víctor Mora y alguna colaboración

ocasional de Luis Vigil presentara *Gaceta Junior*, las aventuras en clave de amable ciencia ficción de un jovencito rubio vestido de blanco y acompañado de un robot en forma de buzón de correos que preludian o inspiran a los Luke Skywalker y R2-D2 de *La guerra de las galaxias*.[25]

Carlos Giménez es un luchador, un autor con clara conciencia de clase que no se resigna a los abusos editoriales ni a las cortapisas impuestas sobre los cómics como medio.[26] Poco después de la muerte de Franco, Giménez prepara su primer gran proyecto personal, la muy libre adaptación de un fragmento de la novela de Brian W. Aldiss *En el lento morir de la Tierra*, bautizada *HOM* para la ocasión y originalmente con destino a la revista autogestionaria *Bandera Negra*, que jamás llegaría a ser publicada como tal y sería reconvertida en *Trocha*. La historia de un mundo apocalíptico donde los poderosos exprimen con crudo sarcasmo a los débiles y explotados se resuelve con un montaje y un ritmo inauditos, con la presentación de un tropel de atractivos personajes de fantasía que no impiden en ningún momento la comprensión del mensaje social de la narración. A salvo de las rancias elucubraciones y los esteticismos herméticos de otros tebeos españoles del pasado (y del futuro, ay), Giménez crea una novela sólida y entretenida, apasionante, cuya idea central queda poética y desgarradamente clara: el pez grande se come al chico, pero muchos peces chicos se pueden comer al pez grande. La sumisión del Hom(bre) protagonista de la historia al hongo parásito que lo anula y humilla y al gordo y repulsivo ente delfinesco que tiene que transportar durante buena parte de la trama es absoluta hasta que la unión de todos los marginados de la historia logra sacudirlos del yugo esclavizante. Pero la libertad de Hom y sus compañeras no será total: la última viñeta anuncia que otros peligrosos hongos parásitos acechan siempre en el camino. El proyecto es tan personal y abrumador que no llega a ser publicado hasta dos años después, en 1977 y en formato álbum, por Ediciones Amaika, aunque la suerte no acompaña a las ventas y el autor llega la considera su obra maldita.

Pero Giménez está en racha. Es ahora o nunca y lo sabe. Llega la hora de exorcisar los fantasmas propios. La publicación de *Mata Ratos*, en la que el autor colabora con sátiras de películas de moda, es suspendida por la censura y la editorial saca inmediatamente un nuevo título, *Muchas Gracias*, donde Giménez presenta una serie que nada tiene de humor, el estremecedor relato de la infancia de unos niños en un hospicio del Auxilio Social de Falange. Es su propia historia, su propia vida. Una vez más, nuestro hombre rompe moldes y crea algo que nunca se ha visto en el tebeo, ni en España ni fuera de ella, la narración biográfica que le acompañará desde entonces en casi toda su obra.

Pero la serie, bautizada *Paracuellos* a falta de un nombre mejor, no encaja en la humorística política editorial de *Muchas Gracias* y es publicada, sin título definido aún, en *Yes*, una revista que no es de historietas sino erótico-sibarítica y donde queda espantosamente fuera de lugar, dada la finalidad primaria de la publicación, explotar el destape con una remilgada dosis de «buen gusto».

En *Paracuellos*, la segunda gran obra maestra de Giménez, el lector encuentra la abigarrada condensación de viñetas (hasta veinte por página) que luego sería tan característica al autor, sin espacios intermedios. Hay rabia, impotencia, dolorosa poesía en esta obra. Los

[25] Es sintomático que el robot de Dani se llame Jorge y el de la película sea, en inglés, Artoo Detoo, o sea, casi Arturito. Sabido es que George Lucas es gran aficionado al cómic y que entre sus favoritos está Tintín, personaje que incluso trató de llevar a la pantalla de la mano de su amigo Steven Spielberg y de quien hay abundantes préstamos en la televisiva serie *Las aventuras del joven Indiana Jones*, incluyendo un comparsa belga llamado Remí, como Hergé. No es demasiado aventurado suponer que quizá Lucas conociera al personaje de Dani Futuro, publicado en la revista *Tintin* francobelga. A este respecto, véase también la aventura de Valérian *El embajador de las sombras* y compruébense los préstamos creativos tomados de allí para la saga cinematográfica.

[26] «En el cine se han hecho muchas cosas, pero en historieta todavía queda mucho por hacer», confesaría el autor a Iván Tubau en la entrevista del cuaderno de *Un hombre, mil imágenes* (Norma, 1982) dedicado a su figura. «Hay autores, dibujantes, que tienen una vida riquísima, llena de experiencias, y hacen historietas del Gato Félix o del Pato Donald».

niños encarcelados en el hospicio son sometidos a todo tipo de vejaciones y el autor es tan crudo relatándolo como crudos debieron ser quienes las cometieron. La tendencia a la caricatura se refuerza en los rostros de las envejecidas y envilecidas profesoras, de las ricachonas que acuden al hogar, en los profesores que huelen a cuero, represión y ex combatiente. Y los niños de ojos enormes y orejas de soplillo transmiten una ineludible sensación de ternura precisamente por su fealdad, por su indefensión. La belleza está reservada a unos pocos elegidos, a hermanos mayores idealizados o guardadoras enamoradas o a los niños entregados a la causa, los «jamaos» que son guapos por fuera y deleznables por dentro. Los silencios de *Paracuellos*, el montaje, los primeros planos y los planos generales son tan impresionantes que casi no hacen falta los textos para entender, para gozar, para sufrir la historia. Pero Giménez demuestra que no es sólo un dibujante lleno de recursos, un narrador como pocas veces se ha visto, sino también un excelente dialoguista. Sus personajes se expresan en un habla coloquial que huye de tópicos y suena siempre natural, una capacidad poco habitual en el medio y que Giménez va estilizando y perfeccionando a lo largo de su carrera.[27]

Esta faceta de novelista en imágenes de nuestro autor se complementa con la de cronista en imágenes, redactor satírico de los acontecimientos del momento. En un primer momento esa tendencia tiene como caudal, ya se ha dicho, la caricaturización de películas para la revista *Mata Ratos* en una nueva andadura, entre 1975 y 1976, pero eclosiona cuando poco después cierre el círculo con sus historietas para *El Cuervo* y, sobre todo, *El Papus*, donde, a partir de un mínimo chiste final muchas veces guionizado por el maestro Ramon Tosas, Ivá, Giménez es capaz de narrar una historia apasionante con un montaje viñeta por viñeta que lo sitúan muy por encima de la anécdota humorística que está contando, trascendiendo de inmediato la sátira y rompiendo moldes. La colaboración de ambos autores para esta gran revista de humor es recopilada en tres álbumes en 1976, bajo el provocativo título *España Una...*, *España Grande...* y *España, Libre!* y es uno de los acontecimientos más importantes de la historia del cómic en España, no sólo por lo que significa o por su altísimo nivel de calidad, sino por lo que consigue: que el cómic bien hecho llegue a un amplio público adulto.

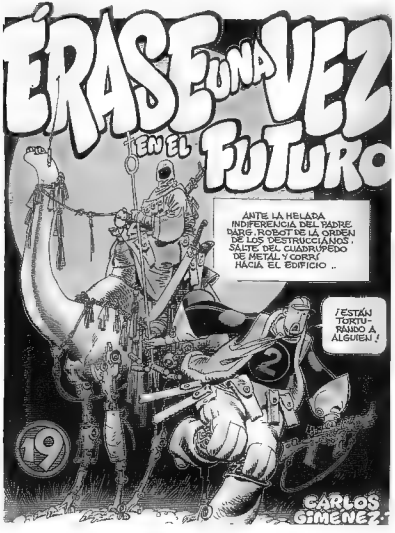
Y ese público, por desgracia, es de todo tipo. La labor de zapa y erosión que venía haciendo *El Papus* sobre la sociedad española, labor en la que también es indispensable la colaboración de dibujantes como Ja, Ivá, Oscar o Adolfo Usero, estalla literalmente cuando un grupo de ultraderecha envía una carta bomba a la revista y acaba con la vida del portero de la finca.[28] Este hecho pone freno a la política cuasi revolucionaria de *El Papus* y la serie de crónicas se interrumpe, para ser sustituida por *Barrio*, una especie de esperada continuación de *Paracuellos* en la que Giménez cuenta sus experiencias adolescentes en el Madrid de los años 50 y su época de aprendiz en un taller de artesanía, junto con los amigos, el retrato del habla y las calles, las chabolas, la represión policial y la sumisión cultural. Contada con menos aspereza y mucha más ternura que *Paracuellos*, esta nueva serie redondea el personaje de Carlos García García, *alter ego* del autor que sueña con dibujar tebeos en un mundo extrañamente luminoso y alegre a pesar de la escasez de medios y lo sórdido de los acontecimientos, y presenta algún secundario entrañable, desde el malhablado y pícaro Poli hasta la madre del autor, los homosexuales Juan y Ramiro, el trabajador Gonzalo, el bobalicón Francisco Franco Pérez o el políticamente concienciado Bernardo, que cierra el álbum con una crudeza que choca con el tono más evocador y costumbrista de la serie, revalidándola por completo.

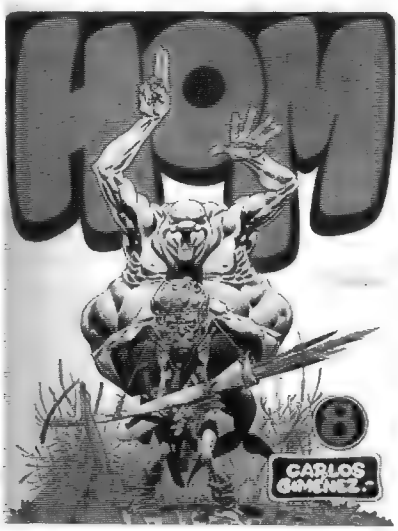
Un nuevo intento de serie en *El Papus*, *Historias de esta España nuestra*, queda en suspenso a las pocas entregas[29] y nuestro autor empieza la adaptación, sin encargo previo, de un relato de Jack London que se convierte en *Koolau el Leproso*, la virulenta y revolucionaria lucha de un hombre solo contra un ejército colonialista y que pone a Giménez, por si su indispensable labor en revistas algo apartadas del resurgir del «nuevo cómic» hubiera podido conducir a engaño dentro de los aficionados, en la cresta de la ola al ser publicada inicialmente en la revista *TOTEM* en 1979-80.

[27] La maestría de Giménez para el diálogo podría arrancar de su admiración por la obra del novelista y amigo Francisco Candel.

[28] Parece que el nombre de Carlos Giménez aparecía en una supuesta lista negra de los frustrados golpistas del 23-F.

[29] Estas historias serían recopiladas en el álbum *Mano a mano* de la colección Papel Vivo de Ediciones La Torre, junto con las primeras historietas del renacer de Alfonso Font.


ÉRASE UNA VEZ
EN EL FUTURO
ANTE LA HELADA INDIFERENCIA DEL PADRE, PARO, ROBOT DE LA ORDEN DE LOS DESTRUCCIÁNOS, SALTE DEL CUADRÚPEDO DE METAL Y CORRÍ HACIA EL EDIFICIO ..
¡ESTÁN TORTURANDO A ALGUIEN!
19
CARLOS GIMÉNEZ



Convertido ya en líder indiscutible del renacer del tebeo en España, Giménez salta de revista en revista, sin dejar de colaborar en campañas políticas o sociales, y en 1980 vuelve al terreno que siempre le ha sido tan grato, la ciencia ficción. La adaptación (más bien recreación) de relatos de Jack London y Stanislaw Lem al mundo fantacientífico presentará la nueva serie *Érase una vez el futuro*, que Toutain publicó en *1984*. Se trata de una obra menor, aunque importante y gráficamente muy atractiva, donde quizá se echa en falta la utilización del color y que no puede competir con su otra obra más personal, con las vivencias que engrandecen su trabajo.

Giménez contraataca poco después con un regreso al mundo de *Paracuellos*, pues en la primera entrega mucho se quedó en el tintero, de las anécdotas, alegrías y sinsabores de los niños del hospicio. Aparecen en la revista *Comix Internacional* como *Auxilio Social*,[30] una segunda visita a la infancia sin la amargura absoluta del primer álbum y donde tienen cabida momentos entrañables por encima de las torturas y vejaciones a los niños. El personaje de Carlos Giménez, ya camuflado en *Paracuellos* bajo diversos nombres,[31] queda relegado casi a un segundo plano, pues la historia se centra en la llegada al Hogar, aclimatación y posterior huida de otro niño, Adolfo, Fito, que es nada menos que Adolfo Usero, otro importante dibujante de tebeos que pasó con Giménez algunos años en el hospicio. La violencia y los abusos van dando paso, a lo largo de las entregas, a una visión más relajada de la vida en el Hogar, a una exposición naturalista y tierna del habla y los comportamientos de los niños, quizá domados y sometidos a su sino, pero niños a fin de cuentas, como si el autor pudiera por fin exorcizar por completo su pasado. Carlos Giménez logra con *Auxilio Social* algo que parecía imposible: superar la obra maestra que es *Paracuellos*.

El relato de las experiencias propias continúa con *Los profesionales* (1982), publicada en principio por la revista *Rambla* de Distrinovel y luego por algún título de Toutain. Se trata de la evocación más o menos simpática, más o menos cruda, de la vida de los dibujantes de cómics españoles en los primeros años 60 y su trabajo común en una agencia aquí rebautizada Creaciones Ilustradas. Todo cuanto se relata en esta serie, se nos advierte, es verídico, aunque sin ningún

30 Conviene recordar que toda la obra de madurez de Carlos Giménez ha sido recopilada en asequibles álbumes por Ediciones de la Torre en su colección Papel Vivo. La recuperación de *Dani Futuro* ha corrido de la mano de Planeta-De Agostini, y Glénat ha editado en elegante tapa dura tanto su obra indispensable como las nuevas entregas de sus series.

31 En Paracuellos adopta diversos nombres, pues parece que la historia "Los impuros", donde los niños son identificados como el Elías y el Moratalla, es biográfica. Si en *Barrio* se llama Carlos García García, en *Auxilio Social* será Pablo Giménez García. El *alter ego* juvenil de Los profesionales será ya identificado como Pablo García García, mientras que como padre adulto aparecerá en *La saga de los Menéndez*.

afán de crónica biográfica, y Giménez juega a ocultar los nombres de sus compañeros de aventura y fatigas, aunque muchos de ellos resultan enormemente claros para los lectores experimentados. La recopilación de divertidas anécdotas y, una vez más, el uso del lenguaje coloquial es admirable, pero sobre todo es la clara exposición de los hechos y la definición de los autores ahora convertidos en personajes con unos pocos trazos lo que hace de esta serie, por su sencillez, un nuevo triunfo. Sin duda, más de uno de los dibujantes y guionistas retratados lamentaría ahora no haber sido él mismo quien relatara todas esas historias, tristes unas, sarcásticas otras, entrañables casi todas, de una época y una profesión en que todos eran más jóvenes y tenían unas ilusiones que no llegarían a cuajar en la mayor parte de los casos. Pero claro, no todo el mundo tiene, como Giménez, la capacidad para observar, recordar lo observado y plasmarlo luego en unas páginas de cómics.

No hay añoranza en *Los profesionales*, ni demasiado sarcasmo, sino una clara muestra de ternura y quizá de autocrítica. En algunos episodios empieza a asomar de nuevo la vena documentalista del autor, al retratar los paisajes barceloneses, las Ramblas sobre todo, el barrio viejo, que alcanzará su máximo colofón en el álbum epílogo de la serie, *Rambla arriba, Rambla abajo*, un magnífico cruce de cámaras que suben y bajan entre limpiabotas y mendigos, prostitutas y marineros, enanos y perros, dibujantes y monjas, policías y libreros, falangistas y aprendices de poeta, dibujantes de tebeos y turistas extranjeras.[32]

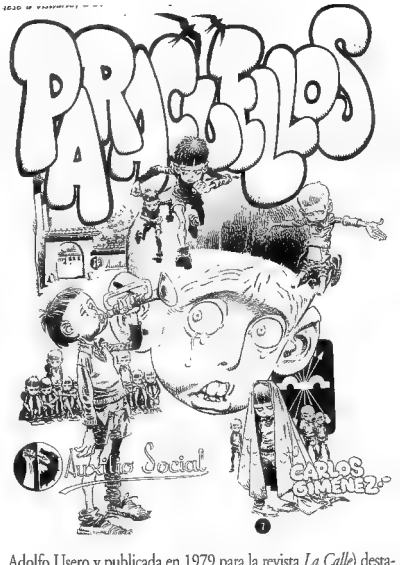
El espíritu inquieto de Giménez le lleva a realizar una serie casi a contracorriente, *Bandolero* (1987), la historia verídica de Juan Caballero, un experimento quizá menor pero con un duro y poético final que remite al autor de los mejores tiempos. Y el tema hasta entonces tabú en su obra, expuesto con sarcasmo y autocrítica, y recopilado luego bajo los títulos *Romances de andar por casa* e *Historias de sexo y chapuza*, una serie de historias cortas que nos devuelven en parte al Carlos Giménez de *El Papus* y su gusto por la caricatura.

Otra gran obra del autor es *Sabor a menta* (1990), que Giménez considera el mejor guión que ha escrito y donde el uso del lenguaje hace imaginar qué gran novelista hubiera sido. En la actualidad, Giménez tras revisitar el mundo de *Paracuellos*, de sus «cabezones» como él dice, prepara nuevas entregas de *Los profesionales*.

Incluso sus obras menores (como *Tequila Bang! contra el club Tenax*, realizada al alimón con Alberto Font y su inseparable

[32] Resulta chocante que la obra de Giménez, en especial *Paracuellos*, no haya sido llevada al cine más allá del anecdótico homenaje de *El espinazo del diablo*.

[33] La vena autobiográfica que ha dado esa espléndida obra de madurez de Will Eisner con títulos como *El soñador*, *Dropsie Avenue* o *Viaje al corazón de la tormenta* tiene abundantes puntos en contacto con la de Carlos Giménez, con el aliciente de haber sido el autor español el primero en tratar los temas de los jóvenes dibujantes o el barrio.



Adolfo Usero y publicada en 1979 para la revista *La Calle*) destacan por encima de la producción de muchos autores considerados de primera fila. El convencimiento de Giménez de lo que pueden ser los tebeos y sus muchas posibilidades hacen que sólo él y otro genio, el norteamericano Will Eisner, hayan sido capaces de volcar sus experiencias personales en la historieta.[33]

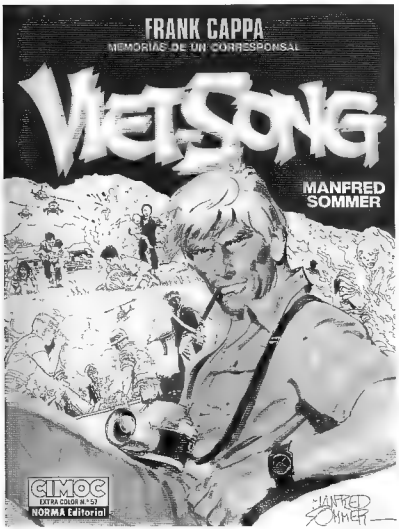
Toda la evolución del tebeo español tiene su punto culminante en ese gran guionista y dibujante que es Carlos Giménez. Y es un triste recuerdo de la penosa situación del género en nuestro país que ni siquiera un genio como el autor madrileño haya podido remontar el hundimiento del mercado y la crisis que arrastra la historieta desde hace tantos años.

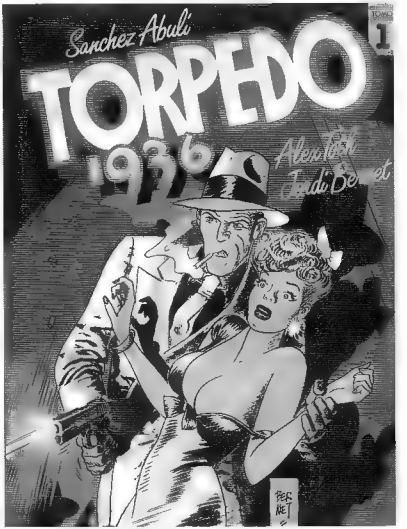
A LA SOMBRA DE UN LEÓN

En esos años de euforia, donde lo magistral se confunde con lo vacuo, son muchos los autores españoles que siguen la estela iniciada por Carlos Giménez y comprenden que es el momento de hacer una obra más personal y rica. Al igual que Giménez, saltan de un título a otro, siempre a la sombra de Toutain Editor o de Norma, a veces intentando colaborar con revistas autogestionarias como *Rambla*, *Metropol* o *KO Cómics* y ofreciendo tanto a sus personajes emblemáticos como iniciando en cada andadura la presentación de caracteres nuevos.

Alfonso Font (Barcelona, 1946) es quizá, por razones de estilo y amistad, el más cercano a Carlos Giménez, con quien colabora en el colectivo Taller Premiá en la elaboración de historietas conjuntas como la ya mencionada *Tequila Bang! contra el club Tenax*, aunque la serie ya había sido iniciada por Font en solitario en 1978, siguiendo los guiones de un Víctor Mora que, aparentemente adulto, no es capaz de soltar el lastre de los muchos convencionalismos que le caracterizan. Font realiza series de cierta importancia para el mercado francés, como *Los robinsones de la Tierra* (1978), y en España era parcialmente conocido su trabajo en *El agente secreto Géminis* (1974). Sus primeros cómics publicados como autor total, recopilados luego en el álbum, *Mano a mano*, son historias cortas, a menudo un sarcástico chiste final algo alargado que tienen su claro precedente en los trabajos de Giménez para *El Papus*.

Pero Font inmediatamente va a más y en seguida se deshace de la sombra de gigante del amigo. Para *1984* entrega una serie de historias cortas de ciencia ficción, adaptaciones libres de historias conocidas por los aficionados al tema, bautizadas *Cuentos de un futuro imperfecto* (1980), y de uno de cuyos relatos, "Lluvia", saldrían los dos patosos personajes Clarke & Kubrick, especialistas que luego tendrían popular serie propia publicada en *Rambla* en 1982. Tampoco desdeña el humor negro y en *Creepy* ven la luz sus jocosas *Historias negras* (1980), magistral puesta en escena donde los contrastres de luces y sombras y lo sorpresivo de los finales sí que justifican la brevedad de la exposición, en la línea de los Robert Sheckley o Fredric Brown que tanto le influyen en esta primera época. Poco a poco, Font va estilizando su estilo y perfeccionando su capacidad narrativa, saltando de un género a otro y descollando en todos ellos. *Cimoc* y la editorial Norma recogen sus obras de madurez, alguna inconclusa, como *El prisionero de las estrellas*, *Taxi*, *Privado*, *Rohner* o la más reciente y mejor de todas, *Bri D'Alban*, una visita al entorno medieval europeo que nada tiene que envidiar a otros autores clásicos como Foster o a las incursiones en el género de los contemporáneos Juillard o Hermann. De la calidad incuestionable de Font nos habla su supervivencia cuando otros autores más publicitados han desaparecido ya del mapa. Es, en cierto modo, el más europeo de nuestros creadores, pues su compenetración con el formato álbum es total. En los últimos tiempos, Font ha colaborado con historietas del mítico *Tex* para la italiana editorial Bonelli y, aunque resulta difícil pensar que algún día se verán publicadas en España, dados los continuos descalabros que aquí sufre este inteligente material, las pocas páginas que han podido verse en revistas y fanzines (páginas sin texto, lo que los americanos llaman *silent edition*) confirman que Font se encuentra en su mejor momento como autor y que incluso en el tebeo «comercial» puede dar aún mucha batalla.





Un autor recuperado para el mundo del cómic, Manfred Sommer (San Sebastián, 1933), publica el *western El lobo solitario* en la revista *Hunter* (1980) para presentar poco después en *Cimoc* su máxima creación, el personaje *Frank Cappa*. Se trata de historias que tienen como centro un corresponsal de guerra, un cruce entre *Corto Maltés* y *Alack Sinner* en lo ideológico y lo físico y cuyo nombre, aunque parezca remitir al director cinematográfico, hace clara referencia al fotógrafo Robert Capa. Son historias bien narradas, con un montaje que debe mucho a Pratt pero con un dibujo muchísimo más acabado y atractivo que el del maestro italiano, y donde se pasa revista, a veces con un cáustico humor negro, a los contrasentidos de la guerra desde el prisma de un reportero «imparcial» que en ocasiones no tiene problemas para tomar partido. Cappa no es ni siquiera un antihéroe, sino un hombre normal en situaciones anormales. O casi. El desarrollo de la serie lleva a Sommers a rizar el rizo de lo absurdo y crear un origen demasiado folletinesco para quien, de entrada, era precisamente un tipo corriente y moliente.[34] Como principal inconveniente, Frank Cappa tiene el problema de estar demasiado bien trazado como personaje: es un hombre adulto con una ideología y una formación a sus espaldas y la neutralidad, la sorpresa o la «lección moral» que pudiera deducirse de sus historietas suelen ser demasiado consecuentes, al no poder presentarse una evolución del personaje como pudieran haber tenido Corto Maltés, Alack Sinner o Lieutenant Blueberry, quienes sí acaban por ser marcados por sus respectivas andanzas, por no mencionar otros personajes considerados cegatamente menos adultos del cómic norteamericano.

Menos interés que *Frank Cappa* reviste la serie creada para la revista *Metropol*, aventura editorial conjunta del autor con el guionista Mariano Hispano y el dibujante Leopoldo Sánchez en 1983, *Pólux*, la improbable historia de un mendigo convertido en guaperas de la noche a la mañana. Tras haber dejado una importante huella en el cómic de los años ochenta en España, Manfred Sommer acaba por volver a la pintura y la ilustración que le habían acogido antes. Lástima.

Pero el personaje más popular de la década es sin duda *Torpedo 1936*, creado por el guionista Sánchez Abulí y dibujado con una maestría incomparable por Jordi Bernet después de que su primer dibujante, el maestro norteamericano Alex Toth, abandonara la serie

[34] El origen del personaje, alemán posible hijo de nazis adoptado por una familia negra y criado en un pueblo donde es un outsider, tiene demasiados tintes rocambolescos, y de él podría desprenderse la reaccionaria lectura de que Cappa no es racista por su educación entre negros... a pesar de sus genes arios, como si no fuera posible ser antirracista o de izquierdas sin tener el folletín tipo Moisés por origen.

en su segunda entrega por razones un tanto peregrinas.[35] Luca Torelli, el «Torpedo», es un matón mafioso que en la Norteamérica de los años 30 y acompañado por un Sancho Panza algo lerdo llamado Rascal, comete mil y una tropelías, unas veces humorísticas, otras salvajes, siempre violentas. Hay asesinatos, atracos, torturas, timos, escenas racistas, abusos sexuales, violaciones y sobre todo juegos de palabras imposibles, magníficos retruécanos en un castellano que el personaje, por su condición de americano, no podría haber hecho jamás.

El estilo serio y crudo de los primeros episodios va degenerando progresivamente en un divertido muestrario de policías corruptos, mafiosos sin el más mínimo sentido del honor, fulanas y esposas indecentes que muestran sus encantos a lectores y personajes a la menor ocasión, padrinos cadavéricos, políticos caraduras y boxeadores vendidos. Todos los tópicos del género aparecen en esta obra, convenientemente subvertidos, jamás tomados en serio. Torpedo es inmoral y amoral, políticamente incorrecto, transgresor, insultante. Tras su presentación en la revista *Creepy* y su recopilación en varios álbumes, alguno en color, la serie sobrevive hasta nuestros días con la enésima reedición, ahora en asequible formato *comic-book* por parte de Glenat y su adaptación a los dibujos animados.

El otro gran antihéroe de la época se encuentra en *Hombre* (1981), *western* postapocalíptico en la vena del cinematográfico de *Mad Max* que ilustra José Ortiz sobre guiones del valenciano Antonio Segura. Pese a su punto de partida, el elemento fantacientífico es muy leve y la historieta no deja de ser una del Oeste donde las situaciones están mucho más al límite.[36] El

[35] En el libro dedicado a su figura editado por Kitchen Sink, un patriótico Alex Toth justifica su marcha de la serie porque su país era ridiculizado, con personaje criminal o sin él, proyectando la visión de la América de los años 30 a la de los 80. Por cierto, Toth indica que el humor ácido de Sánchez Abulí no se entiende en la traducción al inglés.

[36] En la misma línea de *western* postapocalíptico se encuentra *Jeremiah*, de Hermann, donde sí aparecen algunos elementos de ciencia ficción. El físico de Hombre, por cierto, es clavadito al de Kevin Costner en otra película postcatástrofe, aunque esta vez acuática y muy posterior, *Waterworld*.

EL CAZADOR
Anoche me pasé con el fusil con el que salvé todos los días de mi familia. Ha conseguido guardar durante 8 años de munición. El que nos salvó... Aun no puedo creerlo. Tengo a cuatro de esta metralla cerca. Andres - 18/Marzo
He estado por ahí otra vez en las ruinas de... Sobre todo en Julien y el Mercado Central. Hay muchos cadáveres frescos. Ya no pasan calores... Se me revuelve el estómago. Ya no puedo ni escribir. Andres - 19/Marzo
Ya. Mermaré un día de manera todo repetir muy mecanicamente. Y en un descuido le preguntaré algo cual con un momento. Me responderá que se llama Pedro. Como que aun recuerdo el pelo. Andres - 21/Marzo
ANTONIO SEGURA
91-1

paso de los episodios ha ido consolidando el ambiente y el personaje, cada vez más perfeccionado tanto gráfica como literariamente. Ortiz había presentado en *Creepy* su *Jack el Destripador* y en uno de los primeros álbumes de lujo del editor catalán se ofreció *Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis*, interesante historia simbolista que, contra lo que pudiera esperarse, se entiende.

Otro personaje de Antonio Segura, dibujado por Leopoldo Sánchez, es *Bogey* (1981), la transposición del género negro detectivesco a una ciencia ficción que también brilla por su ausencia, puesto que las historietas del singular detective bien podrían haberse desarrollado en su habitat natural del Chicago de la Depresión. Con un estilo de dibujo atractivo y un absurdo físico que no se despega de su inspirador Humphrey Bogart, Bogey tiene, como Hombre, como Frank Cappa, el inconveniente de ser un personaje de una pieza que no evoluciona, un estereotipo que no avanza más allá de los sintéticos tópicos de su primera aventura. Otros personajes y álbumes de esta época, como Sarvan o Kraken resultan, pese al atractivo de su grafismo, mucho menos logrados e interesantes.

[37] Pese a la diferencia de estilo de dibujo e incluso de narración, los lectores avezados descubrieron la personalidad de Beá detrás de Sánchez Zamora no sólo por similitudes en la firma, sino por la personal rotulación de las historias.

No todos los dibujantes cuentan sus historias a través del hilo conductor de un personaje. José María Beà presenta en *1984* sus *Historias de la Taberna Galáctica*, las mismas historietas de sorpresa final típicas de la casa pero con el genial guiño de la introducción y el epílogo, realizados por los personajes alienígenas que visitan la taberna del título, en evidente derivación de la famosa escena de *La guerra de las galaxias*, que a veces pone en solfa o incluso contradice aquello que se cuenta. Su experiencia como coeditor de *Rambla* lo lleva a elaborar, siempre dentro del género fantástico cultivado desde los tiempos del *Drácula* de Buru Lan, las series *La esfera cúbica* (1982) y *La muralla* (1983). Más interesantes aún son las historias cortas publicadas en *Rambla* y presentadas bajo el seudónimo Sánchez Zamora,[37] historias más apegadas a nuestros días y que podrían haber sido, en el mundo del cómic, el equivalente de algunos planteamientos almodovarianos si el tebeo hubiera conseguido el relieve y la trascendencia social que todos deseábamos.

También en *Rambla* Luis García continuó *Nova 2*, prolongación de la historieta presentada en *TOTEM* en que el abuso de efectos fotográficos y la enorme morosidad en la exposición lastran la historia. El virtuosismo de García había tenido su máximo exponente en las *Crónicas del Sin Nombre* y en su obra maestra, la vuelta al pueblo de la infancia retratada con poesía y desapego en "Chicharras", pero su maestría gráfica no se acompaña por talento en los guiones y no extraña que pocos lectores aguantaran hasta el final, si lo hubo.

OJOS QUE FUERON JOVENES DETRÁS DEL PORTALÓN, OJOS QUE SEGURAMENTE ME CONOCIERON Y CONOCI AYER.
Y AYER TAMBIÉN EL HAMBRE, ESMORZADA, POR TRIGO - LAS CACHAS, LAS TORTAS, EL PAN FRITO CON TOCINO Y UVAS - UN TRIGO SUDADO CON SANGRE.
UN CALOR SOFOCANTE, MOSCAS A MOQUETEROS ASFIXIADAS EN LA SIDRA DE LA FIESTA. EL OLOR DE LA CAL.

Pero la serie más atractiva de *Rambla*, la revista donde por un momento parecieron aglutinarse las mejores esperanzas del cómic español, es *Maese Espada*, dibujada por Adolfo Usero en su mejor momento, el intento de crear un héroe como tal, personaje que no había existido en el tebeo español desde los tiempos de *El Corsario de Hierro*, pues ya se ha visto que los antihéroes dominan la década. Maese Espada y su bizco y forzudo acompañante revisitan y ponen al día el género aventurero que ya Usero ensayara en los años 70 con el interesante *Roldán sin miedo* y en la que se encuentran reminiscencias del Guerrro del Antifaz, el Capitán Trueno o Taurus, ahora documentado y con un tono político más acorde a los tiempos que corren. Aunque los lectores veteranos reciben alborozados la serie, no puede decirse que la la propuesta funcionase, por desgracia.

Si son tiempos de *boom* y autobombo en el cómic y se publicita cada vez con mayor descaro al personal «de la casa» en todas y cada una de las editoriales, los dibujantes españoles no quedan al margen de esa propaganda. Fernando Fernández, haciendo uso de su dominio del color y sus espectaculares figuras femeninas, ofrece en *1984* la serie *Zona y los hibernautas*, sobre guiones del norteamericano Nicola Cuti luego reelaborados por el dibujante. Presentada a bombo y platillo, la serie queda como lo peor que se recuerda, desde los insensatos diálogos en que los personajes se cuentan mutuamente detalles que ya deberían conocer hasta las explicaciones sobre los monstruos espaciales que las mencionadas hibernautas están viendo, monstruos que no se presentan al lector al estar la imagen centrada en los cuerpos desnudos de las amazonas galácticas. Prácticamente todo en esta historieta sucede *off-camera* y escamotea al lector planos generales o viñetas de acción por mor de la composición de la página y la profusión de bellas extraterrestres calvas. Delirante.

También Fernando Fernández ofrecería en *Creepy* su adaptación de la novela de Bram Stoker *Drácula* (1982), algo más interesante, aunque los cambios bruscos de estilo y colorido no parecen los más adecuados. A este respecto, la plancha que cierra el álbum parece más propia de un musical que de clásico del terror de todos los tiempos. Compruébese.

Por último, en la hornada de primera fila de los autores de esta época, destacar la obra *El mercenario* (1981), del ilustrador Vicente Segrelles, reconvertido ahora a autor de cómics, y que ayudó lo suyo a impulsar los primeros pasos de la revista *Cimoc*. Adelantándose a la temática de dragones que luego vendría, e inspirándose en la serie de la escritora Anne McCaffrey y en una poco casual ojeada al *Arzack* de Moebius, *El mercenario* cuenta las andanzas de un improbable guerrero medieval parecido al actor Simón Andreu a lomos de un dragón alado. Los recursos narrativos parecen reducirse a *zooms* adelante y atrás, y a muchos primeros planos que de vez en cuando se alivian con una viñeta grande, más cercana al trabajo anterior que había hecho justamente famoso al dibujante. *El mercenario* es una serie aburrida, con pésimos guiones y una puesta en escena estática y repetitiva, donde los bocadillos y la rotulación, como en todo cómic «pintado», chocan con el tono hiperrealista pretendido. Pese a todo, resulta un éxito, y no sólo en España.

© 2003, Rafael Marín.

(Viene de la página 1)

Ese concepto del estudio de la historieta ha sido, desde el principio de nuestra andadura, el objetivo de *Yellow Kid*. Hacer estudios y análisis, no críticas ni reseñas micronésimas. Dedicar a los tebeos que amamos y los autores que admiramos el espacio y el tiempo que se merecen, siempre con la intención de que la redacción de los textos estuviera cargada de esa emoción y esa calidad mínima en la expresión que permitan darle el necesario tono adulto y, a la vez, la imprescindible capacidad de comunicación que necesita nuestro medio. No sé si en estos seis números hemos conseguido siempre lo que queríamos, pero al menos hemos hecho lo que quisimos. Hemos hablado de tebeos, y nos hemos explayado a gusto hablando de tebeos. Y, lo más importante, desde el segundo o tercer números las ventas han permitido a nuestro editor (editor humilde, no lo olvidemos) remunerar a los autores de los artículos por sus trabajos.

Reestructuraciones editoriales dejan en suspenso esta revista. Creo que, sin aspavientos, quizá la primera revista dedicada a la historieta que intenta la profesionalidad, en tanto que sus colaboradores han cobrado por su trabajo. Nuestro editor es pequeño y en momentos de crisis del sector editorial (la crisis de costumbre), nos deja la cabecera y concentra sus revistas en una sola, la revista insignia: *Gigamesh. Yellow Kid*, por tanto, está en manos de todos y de nadie. No cierra por falta de ventas, ni por falta de entusiasmo. Nos vamos con los tebeos a otra parte, con la ilusión intacta y el orgullo de haber intentado hacer el mejor trabajo. Trabajo, insisto. Esfuerzo dedicado a la profesionalidad de la crítica.

Andamos a la búsqueda de nuevo editor. Seguimos queriendo continuar con nuestros monográficos, con nuestros autores de ahora y de toda la vida. Pretendemos seguir en la brecha. En cuanto encontremos esa parte indispensable que hoy nos falta de nuevo, el editor que reconozca que el trabajo del estudioso, del maquetista, del escaneador y el portadista y el director debe y tiene que ser remunerado, volveremos a la carga.

Esto no es, entonces, el final. Los buenos tebeos siempre acaban con un «Continuará...».

Rafael Marín

Boletín de suscripción

Deseo suscribirme por los 6 próximos números de *Gigamesh* a partir del nº.....:

☐ **GIGAMESH** - 20.00 €

Europa: 30.00 € Resto del mundo: 40.00 €

Deseo recibir los números de:

GIGAMESH:

☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16

☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25

☐26 ☐27 ☐28 ☐29 ☐30 ☐31 ☐32 ☐33 ☐34 a 3.60 € cada uno

STALKER:

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10

☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 a 3.60 € cada uno

YELLOW KID:

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

NOMBRE:.....

DIRECCIÓN:.....

TELÉFONO:..... CORREO ELECTRÓNICO:.....

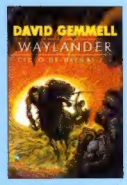
TOTAL €:..... FORMA DE PAGO: ☐ VISA ☐ GIRO POSTAL

TITULAR:.....

VISA Nº. _ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ FIRMA:

CADUCIDAD: _ _ /_ _

GIGAMESH
C/. Ausias March, 26, desp. 44
08010 Barcelona



"Posiblemente, el mejor escritor vivo de fantasía heroica."
Time Out

"Un gran autor del pasado que le habla al presente con una voz brillante, lúcida, honesta, cínica, divertida y profética."
Kurt Vonnegut

"Crea un retrato tan vívido del traidor británico Kim Philby, mezclando realidad y fantasía de forma tan magistral, que no permite al lector dudar de su veracidad."
The New Yorker

"Oscuro, temerario y tocado por la pizca idónea de lirismo."
William Gibson

"[...] Un diálogo íntimo con la literatura visionaria y apocalíptica rusa, y con *El maestro y Margarita* en particular."
Yvonne Howell

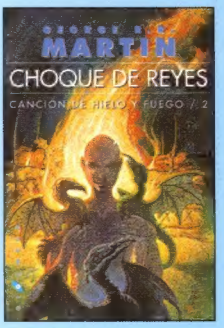
"[Gemmell] cuestiona nuestra concepción del bien y del mal, y de la naturaleza de la búsqueda."
Locus

Canción de Hielo y Fuego: Libro Segundo

La novela río más espectacular jamás escrita

Un cometa del color de la sangre hiende el cielo cargado de malos augurios. Y hay razones sobradas para pensar así: los Siete Reinos se ven sacudidos por las luchas intestinas entre los nobles por la sucesión al Trono de Hierro. En la otra orilla del océano, la princesa Daenerys Targaryen conduce a su pueblo de jinetes salvajes a través del desierto. Y en los páramos helados del Norte, más allá del Muro, un ejército implacable avanza impune hacia un territorio asolado por el caos y las guerras fraticidas.

"Martin supera holgadamente las expectativas creadas con el primer título y continúa la que está llamada a ser una de las mejores series de fantasía de todos los tiempos."
The Denver Post



La obra más polémica e impactante de Calder

Un retrato mórbido del futuro que nos acecha

En el siglo XXI, una enfermedad nanovírica transforma a las jóvenes prepúberes en una especie de muñecas ávidas de sexo, mitad humanas y mitad ginoides. Ignatz Zwakh, un adolescente enamorado de una de estas "chicas muertas", huye con ella de Inglaterra con destino a los suburbios de Bangkok en un periplo en el que la inocencia de ambos es la primera víctima.

"Al igual que los decadentistas decimonónicos en los que se inspira, su potencia reside en los excesos imaginativos. (...) Puro gozo alucinatorio."
The New York Review of SF